いよいよ週刊化スタート！ サターン情報をパーフェクト・フォロー！
SEGA SATURN MAGAZINE
セガサターンマガジン
平成2年6月16日第三種郵便物認可
1997年2月14日発行
（毎週金曜日発行）
第13巻3号通巻159号
SOFT BANK
SEGASATURN
©セガ・エンタープライゼス
390 YEN
1997 02/14 Vol.3
週刊化、第1号!!
エニックス、サターンに参入!!
セガ、バンダイ合併!!
特報!!
グランディア
センチメンタルグラフティ
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
機動戦艦ナデシコ
デイトナUSA CIRCUIT EDITION
ダイナマイト刑事
スカイターゲット
セガサターン最新ソフト満載！
機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者
クォバディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～
だいな♡あいらん
ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡
D-XHIRD
セガサターンCOMPLETE GUIDE！
天外魔境 第四の黙示録/エネミー・ゼロ/トゥームレイダース
巻頭スペシャル企画 2大クリエイター初対談
レッドカンパニー
広井王子
×
セガAM2研
鈴木 裕
隠しキャラ攻略!!
ファイターズメガミックス

Real S

ワープが贈る、ビジュアルの無いゲーム
「リアルサウンド」。
セガサターンで登場決定。

KONAMI
誰でも。遊べる。楽しい。
KONAMI DE MODE

KONAMI SEGA SATURN NEW SOFT LINE UP.

ときめきのセクシーシューティング♥
セクシーパロディウス™
NOW ON SALE ￥4,800
シューティング ©1996 KONAMI.

CD3枚組の大容量。PN最終形態
ポリスノーツ®
NOW ON SALE ￥6,800
インタラクティブシネマ ©1995 1996 KONAMI.

"笑劇"の冒険は始まっている。
実況おしゃべりパロディウス™
~forever with me~
NOW ON SALE ￥4,800
シューティング ©1995 1996 KONAMI.

予測読み機能で、快適な対局。
永世名人®Ⅱ
NOW ON SALE ￥5,300
PS版 NOW ON SALE
テーブルゲーム／将棋 ©1996 KONAMI.

次々迫る怪物を撃って撃って撃ちまくれ!
ヘンリーエクスプローラーズ™
'97 3/7 ON SALE ￥5,800
PS版同時発売
アドベンチャーシューティング ©1997 KONAMI.

詩織の魅力がギュッとつまった1枚です。
ときめきメモリアル™ Selection **藤崎詩織**
'97 SPRING ON SALE 価格未定
PS版同時発売
バラエティソフト ©1997 KONAMI.

KONAMI SEGA SATURN SOFT LINE UP. ALL NOW ON SALE.

ときめきメモリアル™ ~forever with you~
恋愛シミュレーション ©1994 1995 KONAMI.
■デラックス版 ￥6,800
「ときめきキャラクターカード」(12種類)付
■スペシャル版 ￥9,800
特製透明バインダー型ケース使用、オリジナルカラーのパワーメモリー付

ときめきメモリアル対戦ぱずるだま™
￥5,800 パズルゲーム
©1995 1996 KONAMI.

ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま™
￥5,800 パズルゲーム
©1995 KONAMI.

グラディウス® DELUXE PACK
￥5,800 シューティング

スナッチャー®
￥5,800 サイバーパンクアドベンチャー

出たなツインビー®ヤッホー! DELUXE PACK
￥5,800 シューティング
©1996 KONAMI.

実況パワフルプロ野球'95™ 開幕版
￥5,800 スポーツ/野球
©1995 KONAMI.

コナミ株式会社
本社 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
東京支店／大阪支店／名古屋支店／札幌営業所／仙台営業所／金沢営業所／横浜営業所／埼玉営業所／神戸営業所／広島営業所／高松営業所／福岡営業所／新潟出張所／宇都宮出張所／長野出張所／千葉出張所／静岡出張所／京都出張所／松山出張所／宮崎出張所
コナミホットライン フリーダイヤル 0120-086-573
営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く) 午前10:30～12:00 午後1:00～5:00
■最新情報はコナミテレホンサービス／東京 03(3436)2277 大阪 06(455)0477 毎月第2・4月曜内容一新!!
■インターネット情報サービス／ホームページアドレス http://www.konami.co.jp/

SEGASATURN
めーみそコネコネ
COMPILE
URL:http://www.compile.co.jp/
ぷよぷよ
SUN
© COMPILE 1997

いち！ にっ！ ぷよSUN！

ぷよぷよシリーズ最新作、早くもセガサターンで登場！

モードで選べる主人公3人！対戦で選べるキャラ15人！
太陽ぷよで相殺→反撃の大逆転をねらえ！
漫才デモと連鎖ボイスは、全キャラ録りおろし！
おなじみとことんぷよぷよも収録！

ぷよSUNキャンペーン

初回限定特典
光るぷよSUNシール

購入特典 アンケートに答えてくれた方の中から抽選で毎月100名様にプレゼント!!（5月末日まで）
ぷよSUNウォッチ

'97年2月14日発売・希望小売価格4,800円（税別）

株式会社 コンパイル
〒732 広島市南区京橋町1-7 アスティ・第一生命ビルディング
PHONE:082-263-6165（ユーザーテレフォン）

ロサンゼルス市街で奇怪な殺人事件が発生した。
その死体は臓器、血液がすべて抜かれており、犯行の動機や手口が
現代の科学の領域を超えているため、警察の捜査は難航した。
その頃、シーサイドニュース社の社会部記者マック・キャラハンは編集長の怒りをかい
通称「クズ箱」といわれる特別部署への移動を余儀なくされていた。
いかがわしい記事や捨て記事を扱っているこの部署で、彼はトムとパトリシアに会う。
さて、あなたはマック・キャラハンとなり、この殺人事件を調査、取材しなければならない。
シナリオは、プレイヤーの分析力、思考視点によって分岐していく。
あなたはこの事件を、最終レベルまで解明することができるだろうか。

THE UNSOLVED™

HYPER SCIENCE ADVENTURE

Presented by
Virgin Interactive Entertainment (Japan), Inc. /
Japan Media Programming Inc. (JAMP)

Original Story by Akio Aska
Game Produced by Masanori Yoshihara (JAMP)
Movie Produced by Taka Ichise (Ozla Pictures)
Movie Directed by Brian Yuzna
Starring
Steven Sennett / Samantha Mudd / Michael Frani

ジ アンソルブド

SPRING 1997 ON SALE

PROJECT THE UNSOLVED
Virgin Interactive Entertainment
JAPAN MEDIA PROGRAMMING

Comic：Young Sunday / Shogakukan
Music："CHOU" by Ayumi Shimizu / Toshiba EMI
Novel：Profiler / KK Bestsellers
http://www.jamp-net.co.jp/unsolved/unsolved.html

超常の世界で、
迷うがよい。
PlayStation
SEGASATURN

GAME ARTS

竹本ワールド、最新作。いよいよ2月14日発売。

「恐竜使いの学校」に繰り広げられる
マルチ・ストーリー・ゲーム。
竹本 泉先生の最新作。

●おはなし

数年前、アイスランドの地下空洞で探検隊が恐竜を発見。南の島へ連れていったら大増殖してしまいました。なぜか恐竜たちは音楽で操れるので、「恐竜使い」という職業ができ、さらにはその養成学校が誕生しました。その学校に、このお話の主人公"えみり"と双子の妹"あんじぇ"が、立派な恐竜使いになるために入学してきましたが…。
この続きは、本編で楽しもう。

竹本先生オリジナル漫画もついて、
2月14日(金)発売
価格6,800円(税別)

自信たっぷりに答える
自信なさそうに答える

線香花火をやる
ねずみ花火をやる
ロケット花火をやる

買った人だけうれしい
W キャンペーン実施中!

その1
「予告編」「本編」両方買った人、
全員にプレゼント。
竹本 泉先生オリジナル
"だいな♡ウオッチ"

その2
「本編」を買った人、
抽選で3,000名様にプレゼント。
竹本先生描き下ろし
"あいらん♡バンダナ"

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

時計のデザインは実際と異なる場合があります。

GAME ARTS 株式会社ゲーム アーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F
TEL.03-3984-1136（平日10:00～17:00）
URL.http://www.gamearts.co.jp/

KOEI®

このドキドキは止まらない！
もっと素敵に、アンジェリークワールド。

恋に生きるか、女王になるか？
今度の試験はもっとドキドキ。

新女王の宣言で、再び行うことになった女王試験。
今度の試験は次元回廊の向こうにある球体を育てること。
この球体の正体は？ そして女王が候補を選んだ理由は？
全て謎に包まれたまま、新たな女王試験が始まります。

最新作はお馴染みの守護聖様に加え、
新キャラクターも登場。
プレゼントや手紙のやりとりができる等、
恋愛の楽しさもアップ。また育成も、駆け引きの妙が
味わえるようになり面白さも倍増！
魅力いっぱいになった"アンジェリークSpecial2"。
あなたに会うまで、もう少し。

※画面写真は開発中のものです

アンジェリークSpecial2

ネオロマンスゲーム

［キャスト］

ジュリアス	速水 奨	ルヴァ	関 俊彦
クラヴィス	塩沢 兼人	ヴィクトール	立木 文彦
ランディ	林 延年	セイラン	岩永 哲哉
リュミエール	飛田 展男	ティムカ	私市 淳
オスカー	堀内 賢雄	エルンスト	森川 智之
マルセル	結城 比呂	メル	冬馬 由美
ゼフェル	岩田 光央	謎の商人	真殿 光昭
オリヴィエ	子安 武人	女王	白鳥 由里
		ロザリア	三石 琴乃

［キャラクターデザイン］由羅 カイリ ［音楽］葛生 千夏
［アニメーション制作］株式会社メディアビジョン

4月4日発売予定
7,800円

3月中旬発売予定
育成も恋愛も、この1冊で思いのままに！必携ガイドブック。
アンジェリークSpecial2 Sweet Guide
RUBY PARTY・監修 A5判 定価1,200円（税込） 4-87719-449-0

あの"アンジェリーク"が恋と冒険のバラエティゲームに！
ふしぎの国へ、ようこそ……！

ふしぎの国におっこちたアンジェリーク。
そこで守護聖様のお茶会が開かれると聞いて……。
すごろく形式で進むゲームには、パズルをはじめ
楽しい仕掛けや、イベントがいっぱい。
そして最後には胸が高鳴るエンディングも。
さあ、あなたもお茶会に急いで！

サターン版で登場！
特別出演：池田秀一

2/28発売
5,800円

2月上旬発売
ストーリー紹介や恋愛エンディングのアドバイスなど情報満載！
ふしぎの国のアンジェリーク Sweet Guide
RUBY PARTY・監修 A5判 定価1,000円（税込） 4-87719-432-0

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/

■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。■書名に付したISBNコードは書店へご注文の際ご利用ください。
■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。

株式会社光栄®
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 TEL.045-561-6861㈹

その姿を一新し、今よみがえる――
歴史SLG不朽の名作、初代・三國志。

数々の賞に輝き、ロングセラーを誇る「三國志」シリーズの原点がイメージ一新。
高い評価を得たシンプルで奥深い内容はそのままに、
ビジュアル面をはじめ演出面を強化して、その姿を現す!

1月31日発売
6,800円

三國志リターンズ

歴史シミュレーションゲーム

SLGとRPGの華麗なる融合で描く、
稀代の智将・孔明の劇的な生涯とは――

天才軍師・孔明の鮮烈な生きざまにゲームで触れる! ムービーの使用、
人気声優の出演など演出は臨場感満点。新ドラマティック三國志、ついにサターンへ。

声の出演:草尾 毅、掛川裕彦、山崎和佳奈、増谷康紀　ほか

リコエイションゲーム

三國志孔明伝

3月28日発売予定
7,800円

※画面写真は開発中のものです

1月下旬発売
戦場マップをはじめ必須の情報を余さず披露!
三國志孔明伝ハイパーガイドブック
フクザワ・エイジ監修　A5判　定価1,200円(税込)4-87719-435-5

SEGASATURNおよび　は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・
TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/

■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。■書名に付したISBNコードは書店へご注文の際ご利用ください。
■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。

株式会社光栄®
〒223　横浜市港北区箕輪町1-23-3　TEL.045-561-6861代

KOEI
今、描かれる新たなる海戦史。
ウォーSLGは、至高の域へ。
今春
発売予定
9,800円
超弩級ウォーSLGのシリーズ第3弾、いよいよ始動!
海上・海中・空の3層で展開する立体的な戦闘、前作を上回る
圧倒的なデータをはじめ、さらなる深化を遂げて現れる!!
WWIIゲーム
提督の決断III

冒険も謎も運命も、
七つの海が知っている——
3/28
発売予定
6,800円
女海賊、冒険家、商人……6人の命知らず達が大いなる夢に向け今、船を出す!
スーパーファミコン版の人気作がイメージ一新! ついにサターンへ。
大航海時代II
リコエイションゲーム
攻略に役立つ特大世界地図付! 大航海時代IIハイパーガイドブック
フクザワ・エイジ監修 A5判 定価1,200円(税込)4-87719-434-7

人気作家・栗本薫のファンタジックホラーで英語に接近!
女子高生・真理子が転入した慈現学園に、突然現れた美少年・真下蘭と美女シェール。
彼らは何者? そして真理子に迫る危機とは? ——マルチ作家・栗本薫の原作が、
アドベンチャー感覚のアニメーションドラマになった! 話題のマルチメディア英語体験ソフト。
原作・栗本 薫/キャラクターデザイン・上條淳士
シナリオ・冠木新一/キャラクタークリンナップ・恩田尚之
英語教育監修・町田喜義(獨協大学教授)
英訳・Evan Geisinger,Eunice Greenwood
DARK HUNTER
ダークハンター
マルチメディア英語体験CA!
イングリッシュドリーム
(上)異次元学園
(下)妖魔の森
各巻今春発売予定
各6,800円

バリューセットシリーズ
人気ソフトをパッキング!
初心者にも最適、お得なセット。
2/21同時発売
信長の野望 天翔記
歴史シミュレーションゲーム
瞠目の最新作とシリーズの原点で「信長」世界を堪能!
&
信長の野望 リターンズ
通常合計価格
15,600円
11,800円
三國志V
&
三國志 リターンズ
大陸統一の醍醐味を実感! 第5弾と初代「三國志」を1つに。
通常合計価格
16,600円
12,800円

もちろん印刷は美しいカラー印刷。
高品質のプリンターはA4からはがきサイズまでOK、
連続給紙できるオートシートフィーダを標準装備。
しかも場所をとらないコンパクト設計。

各種カードのデータや挿し絵、
セガや光栄のゲームキャラクターなど、
クリップアートはなんと500以上上!
かっこいいカードを作ろう。

HAPPY BIRTHDAY
© SEGA 1996
© SEGA 1996
お誕生日
おめでとう!
光栄太郎

HAPPY VALENTINE
大好きな
守護聖さまへ
アンジェより
愛をこめて

引っ越しました!
このたび転勤のため、今月、東京に転居することとなりました。慣れ親しんだこの土地を離れるのは寂しいことではありますが、心機一転、家族共々新天地で頑張りたいと思います。日頃お付き合い頂いていた皆さまに感謝するとともに、今後ともよろしくお願いいたします。また、お近くにおこしの際はぜひお立ち寄り下さい。家族共々お待ちしております。
住所　〒223 港北区箕輪町1-23-3
電話番号　045-561-6861
光栄太郎

きみのサターンがワープロに大変身!

かんたん操作・かんたんカラー印刷で
名刺やバースデーカードづくりも楽々!!

キーボードがなくても、コントロールパッドを使って
テレビ画面上で文字入力や変換ができる
ソフトキーボード機能がついているから安心。
キーボード入力したい人は“セガサターンキーボード”を、
たくさん文章を保存したい人は
“セガサターンフロッピーディスクドライブ”
を接続して使うこともできる。

お礼の文章や時候のあいさつなど、
よく使う文章が自動的に作成できる
便利な**インテリジェント文書作成機能**付き。

SEGASATURN用
ワープロセット

好評発売中

セット内容	
	●セガサターン用ワープロ EGWORD (6,800円相当)
	●セガサターン用プリンタ BJC−210J (19,800円相当)
	●セガサターン用プリンタ・インタフェース (6,800円相当)

通常合価33,400円相当のところ **セット特別価格:29,800円**

※“セガサターンキーボード(メーカー希望小売価格:7,800円)”“セガサターンフロッピーディスクドライブ(メーカー希望小売価格:9,800円)”は別売です。[発売元:(株)セガ・エンタープライゼス]
※セガサターン用ワープロ EGWORDの開発は(株)エルゴソフトです。

SEGASATURN

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/

■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。■書名に付したISBNコードは書店へご注文の際ご利用ください。
■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。

株式会社光栄®
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 TEL.045-561-6861(代)

T&E SOFT

SEGASATURN

ワイアラエの奇蹟

- Extra 36 Holes -

3コース・54ホールの大ボリュームで新登場だ!

セガサターン・ゴルフゲームに新しい楽しさが加わった!
ハワイの名門「ワイアラエ・カントリークラブ」に
T&Eのオリジナルコース2つをプラスした欲ばりソフトだ。

ワイアラエ・カントリークラブ ★1

waialae country club

青い海と椰子の木が茂る、常夏のワイアラエC.C.。

南国の美しい夕焼けを鮮明なグラフィックスで再現。

新機能スーパーショット搭載。
(どのコースでもお楽しみいただけます)

2/28 fri 新発売

■セガサターン用ゲームソフト
ワイアラエの奇蹟
Extra 36 Holes
価格 **6,800円**(税別)

T&Eオリジナル

EIGHT LAKES G.C.

★2 エイトレイクスG.C.

◀桜と8つの湖が美しい
国内架空コース

Windy G.C.

★3 ウィンディG.C.

最大30mの強風が吹き荒れる▶
超自然コース

SEGASATURN
僕は一条先輩を信じてます！
N.SPACY
伝説がインタラクティブに蘇る!
誰もが忘れられないあの名作が、セガサターンで新たな生命を得た!
ストーリーに忠実な横スクロールシューティングをベースに、
トゥルーモーションのスペック限界まで挑戦したハイクオリティー・ムービー。
原作には無かった新たなシーンも追加され、
インタラクティブ・アニメと呼ぶにふさわしい映像世界が生まれる。
君は、マクロスの愛と戦闘の感動を、もうすぐ実感できる…。
イラスト：美樹本晴彦
セガサターン版
超時空要塞
マクロス
MACROSS
愛・おぼえていますか
※画面写真は開発中のものです
今春発売予定
横スクロールシューティング
予価6,800円(税別)
EMOTION
©1997 BIG WEST
©1997 BANDAI VISUAL
発売・問い合わせ：バンダイビジュアル株式会社
〒111 東京都台東区松ヶ谷1-3-5 SEFビル3F 第1事業部 TEL03-5828-3061
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

◆文化放送にて、毎週水曜日よる9:00～「浅田葉子のグラムスレディオナイト」ラジオドラマ絶賛放送中!!
◆クォヴァディス2、エンディング・テーマ『笠原弘子／そっと夜に泣こう』wea japanより4月10日発売決定!!
サウンドファイル（4月10日）ラジオドラマVol.1（4月25日ヒルダ・ベーレンス【C.V.林原めぐみ】ボーナストラック含）も順次リリース。

グラムスは、スタッフを募集しています。

●職種：①ゲームプログラマー ②2DCGデザイナー ③3DCGデザイナー ④サウンドクリエーター
●資格：高卒以上30歳位迄、①ゲーム業界での実務経験者、②③2DCG、3DCGの制作経験者④実務経験者
●応募方法：履歴書（写真貼付）及び職務経歴書を下記宛ご郵送ください。書類選考後、面接日時をご連絡します。
※履歴書送付先／右記住所の人事部MS係宛。※お問い合わせ先：人事部 TEL.03-3224-3131担当／横山、吉原

グラムス株式会社
〒106 東京都港区六本木3-5-27
六本木山田ビル3F
TEL:03-3224-3152
GLAMSインターネットホームページ
http://www. glams. co. jp/

YANOMAN GAMES
SEGA SATURN
オリジナル ビデオ アニメ
今、ゲームはOVAを超える!!
デジタルバトル
アニメーション
カラーピクチャーCD
×カレンダー入りは
初回
プレス分
だけ!!
予約してね♥
CUBE BATTLER
STORY of SHOU
キューブバトラー
ストリート・
ゲーマー"デバッガー翔"
となって、今まさに開かれようとしている
「キューブバトル」全国大会に参加するのだ。
キミのバトルはストーリーの一部となって物
語の行方をにぎる。イベント・アニメーショ
ンではあきたらなかったキミへ贈る、アニ
メーションとバトルが一体化した、あたら
しい体験 デジタルバトルアニメーション。
CV:石田彰、小森まなみ、
高田由美、中村大樹、平松晶子、
高乃麗、安西正弘、他
1997年2月発売
(株)やのまん ソフトウェア事業部
〒130 東京都墨田区本所 4-19-3
やのまんゲームズに関する情報をインターネットで発信中!!
http://www2.marinet.or.jp/~yanoman/
©1996 アミューズメントメディア総合学院DML・やのまん・丸紅
原作:山崎 理(南町奉行所・アミューズメントメディア総合学院DML)

大槻ケンヂ SERIES 2

プロレスファイヤートーク!!

ファイヤープロレスリングには名勝負のロマンがよく似合う

プロレス&格闘技が大好きという、筋肉少女帯のボーカル、大槻ケンヂ氏に登場いただき、語ってもらう特別企画第2弾。前回に引き続き、熱く語るぞ!

＊　＊

――大槻さんにとって、思い出に残っている試合は?

大槻ケンヂ▼第1次UWFでスーパータイガーが藤原とノーフォールデスマッチをやった試合は印象に残ってますね。藤原が頭をボコボコに蹴られちゃった試合、生で観たわけではないんですけどね。

――渋い試合ですねぇ!

大槻▼もっと地味なところで、FMWにリー・ガク・スーっていう選手がいたんですよ。このリーもいい味出しているんだけど、弟子のキム・ヒョン・ファンっていうのが、本当に打たれ弱い選手でした(笑)。好きだったなぁ!

――FMWの初期って、いい味出している選手が多かったですよね。

大槻▼くだらない、何なんだろう?っていうような選手がいましたね。サンボ浅子対リーの試合なんて、好きだったんですよねぇ(笑)。浅子がリーのアキレス腱を決めてるのに、浅子のほうが「あぁーっ!」と言いながらロープに逃げるトコなんか好きでした(笑)。

――とくに好きだった試合は?

大槻▼これだ!と決めかねるけど、すごく地味な中にも「おぉ!」と思うものがある試合は好きです。大谷と折原がWARで戦っていた試合なんか、俺は好きでしたよ。

――渋い試合が好きなんですね?

大槻▼ハンとフライが最初に戦ったとき、ハンが4ダウン奪われて、最後にフライが放ったハイキックを裏アキレス腱固めにもっていった試合なんか、興奮したなぁ。いまじゃ、様式化されちゃいましたけど(笑)。なんか、大メジャーな試合よりも、たまたま観に行った試合で「おぉー!」って思えたほうが儲けモノって感じがするじゃないですか! だから、インディーに行くことが多いかな?

――プロレスの見方が普通の見方じゃなくて、特殊なんですかね?

大槻▼プロレスをずーっと観ていると、いわゆる〝ショッパイ試合〟っていうモノも好きになってきちゃう。どうでもいい試合って長い時間観ていると瞑想状態に入っていくじゃないですか(笑)。あの感覚がキライじゃなくなってきちゃうんです。プロレス用語でいう〝無我る〟っていうんですか(笑)?

――いわゆる職人気質な試合のコトですね?

大槻▼無我な試合って好きなんですよね(笑)。それと「ダメだこりゃー」的な試合も好き(笑)。

――深いですね(笑)。

大槻▼メインが〝ショッパイ試合〟で、しょんぼりして帰るのが好きになってしまいました。プロレスファンとしてはひねくれてますね。プロレスは、たまに「ピシッ!」とした試合を、それ以外は「あぁーあっ!」という試合を観るのがいいんですよ。ただし、「ピシッ!」とした試合が少ないのが、悲しみなんですよね。それで、流れ流れて最果てのプロレスに流れ着いたんですよ。「あぁーあっ!」の世界に(笑)。

＊　＊

あなたの記憶に残る名勝負はどんな試合でしょうか?

これからは、過去の名勝負にロマンを馳せながら「ファイヤープロレスリングS」とともにあなただけの名勝負を作り上げてみてはいかがでしょうか?

▲コントローラーを操作する手にも自然と熱がこもる。マニア垂涎のソフトだ!

▲画面に食い入るようにプレイする大槻氏

大槻ケンヂ PROFILE

1966年2月6日、東京都出身。筋肉少女帯のボーカルとして活躍中。12月9日にアルバム「キラキラと輝くもの」発売。

SEGASATURN

今年も土星(サターン)でドキドキしたい。

同級生2

©1997 NEC Interchannel, Ltd. LICENCED BY elf

Sentimental Graffiti

©NECインターチャネル／マーカス／サイベル／コミックス　イラスト：甲斐智久

卒業S Graduation

©1997 NEC Interchannel, Ltd. LICENCED BY HEADROOM

ドキドキ…、ドキドキ…、
こんな音が心臓から聞こえてくることって
ありそうで意外とないものです。
NECインターチャネルはこんな音が聞きたい人のために
今年も、良い作品を生み出す努力を続けます。
一九九七年のNECインターチャネルにどうぞ、ご期待ください。

今年もよろしくお願いいたします。

NECインターチャネル株式会社
〒108 東京都港区三田1-4-28(三田国際ビル)
アミューズメントグループ ユーザーサポート受付(03)5440-0763
(月～金曜日:午後1時～6時)

ask
Kodansha
SEGASATURN
PlayStation
清純のぼいすぱわ〜！
'97年春
発売予定
ボイスファンタジア
Voice Fantasia
失われたボイスパワー
ナスティ
CV● 堀江由衣
アニメと実写で展開される声のAVG。
魔王覚醒！ゲームの中の世界に召還された君。
声の力が満ちたこの世界に危機が訪れたのだ。
魔導士・お姫様・女戦士、昼はアニメ、夜には実写となる3人。
優しさ、喜び、情熱、怒り、妖艶、清純、哀しみのボイス。
封印を解き放つ伝説のボイスパワー、その秘密とは…。
CAST● 横山智佐・笠原弘子・小西寛子・佐々木望・宮村優子・堀江由衣 千葉 繁
STAFF● 脚本・演出：千葉 繁 ●キャラクターデザイン：尾山泰永
7 色ボイスを集めて応募しよう！
●7キャラピンバッチBOXを100名様に！
●出演声優のサイン色紙を7名様に！
1 色ボイスでも当たるのだ！
●お好みのキャラピンバッチを各100名様に！
●各出演声優のサイン入り台本を7名様に！

Innocence,Beauty,Insanity...

プラドルDISC
PRIVATE IDOL ©1996 Sada Soft
SEGASATURN
レースクイーン
&
レースクイーン
F
G
★フォーミュラ日本>、JTCCの
レースクイーンのデータベース
スリーサイズ、血液型等で検索可能です。
★スター予備軍の宝庫
お宝間違いなし！
レースクイーンF
好評発売中！！
レースクイーンG
好評発売中！！
定価￥3,800円(税別)
SadaSoft
東京都新宿区大久保2-4-12 新宿ラムダックスビル5F
TEL 03-3200-6451

ASSAULT SUIT

LEYNOS 2

'97年2月中旬発売予定　¥5,900(税別)

初回プレス特典
設定資料
(武器・デバイスデータ)
カード付き!!

より戦略的に、よりダイナミックに、そしてドラマティックに！

操作できる機体が選択でき、武器の数もアップ！！

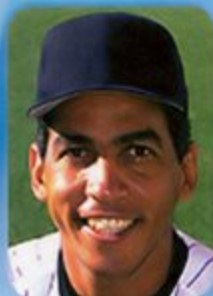
新たに加わった新システム

決められたボタンを押すだけで、最大4つの武器をダイレクトに使用できる！
オートエイミングシステムを使えば、敵自動追従で初心者も楽々！
リアルタイムで腕前を判断し、ゲームレベルが自動的に変化する。
初心者にはそれなりの敵が、上級者には新たな敵の出現が待っている！

NCS 日本コンピュータシステム株式会社

　※画面は開発中のものです。

白熱の
“AERIAL BATTLE”（エアリアル バトル）
が闘いを変える！
神凰拳
SEGASATURN
©SAURUS / SYSTEM VISION 1996,1997
アーケード、ネオジオCDで話題を呼び、これまでの2D格闘アクションゲームでは不可能だった空中でのスムーズなバトルを可能にした「神凰拳」が、セガサターンで甦る。これまでの8人にボスキャラを加えた11人のキャラクターで闘える。天変地異システムや様々な防御システムはもちろん、サターン版では、対戦モードやコンボ数（連続技の入った回数）の表示にオートガードモードまで追加され、パワーアップして登場する!!
'97年3月21日発売予定
■予価5,800円（税別） ■対戦格闘アクション
VS MODE
COUNTER
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
■発売元 SNK 株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12
◆SNKテレフォンサービス 東京 03(5275)6200 大阪 06(339)0110 [AM9:00~PM5:00] ◆インターネット SNKホームページ http://www.neogeo.co.jp/
■開発元 SAURUS 株式会社 ザウルス 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8 第2紀尾井町ビル
◆ザウルステレフォンサービス TEL. 03(3222)1734 FAX. 03(3222)1728 ◆インターネット ザウルスホームページ http://www.saurus.co.jp/

©MLBPA

3Dベースボール
～ザ・メジャー

BASEBALL The Majors

キミの腕は、大リーグで通用するか!!

大リーグの28チーム、各チーム選手25名、合計700名もの選手が実名および実写真で登場。

◆モーションキャプチャー技術を使用し、実際の選手のフォームを完全シミュレート再現!!
◆フルポリゴン+シェーディングされた選手が、すべて切れ目のないリアルなノンストップ・アクションで動く!

セガサターン版 1月31日発売・プレイステーション版 2月発売予定

CRYSTAL DYNAMICS™

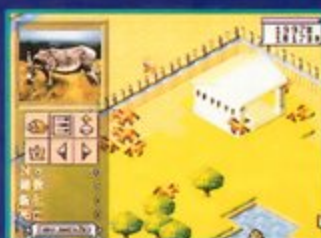
開発:クリスタル・ダイナミクス http://www.crystald.com
販売:BMGジャパン株式会社 http://www.bmgjapan.com
〒150 東京都渋谷区渋谷1-3-9 /TEL.03-5466-9814

世界一の動物園をつくろう。

シミュレーションズー

SIMULATIONZOO
QUALITY FUN REALITY
World's Greatest Zoo

あの頃、連れていってもらった場所（ところ）

子供の頃、憧れていた動物園。動物園に連れていってもらうのが本当に楽しみだった。
そしてその運営をキミの手に委ねる。キミに任されるのは、廃園寸前の動物園。新しく動物を買ったり、園内を整理したり、
エサのバランスを考えたりやることはいっぱい。園長さんの仕事は大変なのだ！
キミの手で動物園を救い、みんなが憧れるような動物園を作ってほしい！

SOFT BANK
企画: ソフトバンク株式会社　発売: ゲームバンク株式会社
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 TEL.03-5642-8117 / FAX.03-5641-1228

2月7日発売予定
標準価格5,800円（税抜）

'97年1月下旬
発売予定
5,800円(税別)

Experience the fierce in-your-face gameplay and incredible realism as you battle the invaders from AREA 51.

Feel the thrill and intensity of the full-motion, non-stop shooting action while you advance through its unknown areas and fire away at anyone and anything that gets in your way.

エリア

Williams Entertainment Inc.

企画：ソフトバンク株式会社
販売：ゲームバンク株式会社
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ユーザーサポート Tel：03-5642-8146
その他お問い合わせTel：03-5642-8117

サクラ大戦 原画&設定資料集

サクラ大戦のすべてをここに集結した、
豪華絢爛太正浪漫本！

帝撃・花組隊員はもちろん、黒之巣会からメカものまで、未公開の設定資料を多数掲載。
豪華スタッフのインタビュー有り、知る人ぞ知る関連グッズを紹介。
さらに、世界に二つとない真宮寺さくらの"きもの&袴セット"をはじめ、
盛りだくさんのプレゼントも用意。

この本だけの

充実！帝都大事典掲載
【弐大付録】
描き下ろしポスター&花組・戦闘コスチューム型紙

大増刷出来

定価2,000円

ふたつのサクラ咲いてます。

セガサターンマガジンフォトCDマニアックコレクションVol.1

サクラ大戦 帝撃シークレットファイル

ゲームには入りきらなかった大量・莫大なキャラクター・メカの設定&CGを
CD-ROMに一挙収録!!

好評発売中

定価1,480円

for SEGASATURN/Windows
Macintosh/3DO/PCFX
(セガサターン、Vサターンで再生する場合、
別売りのセガサターンフォトCDオペレーター
かツインオペレーターが必要です)

ソフトバンク株式会社/出版事業部

定価は税込です。
お近くの書店でお求めください。

Contents

セガサターンマガジン
1997年2月14日号 Vol.3

•SEGASATURN PRESS!

表紙CG作製：島野慎一郎
（セガエンタープライゼスAM2研デザインセクション1）

カバーデザイン：村田雅英(STONE AGE)

•GAME INDEX•

NEXT STORY ◀ キミは、どち

Z新作セル画奪取作戦

本ソフト内で使用した新作セル画を300名の方にプレゼント。
ファン必携のプレミアムアイテムだ!
詳しくは商品の取扱説明書をご覧ください。

[セガサターン専用ソフト]機動戦士Zガンダム 前編 Zの鼓動

'97年3月下旬発売予定 6,800円(税別)

らで戦う？ ▶SIDE STORY

ファーストガンダムのサイドストーリー「ガンダム外伝」、舞台はいよいよ宇宙へ、全3巻シリーズ遂に完結！

「ガンダム外伝」での主人公は君だ！迫力の3Dシューティング、ゲームを越えたシナリオ展開！

全3巻で構成されたファーストガンダムのサイドストーリーのなかで、アムロと同じ一年戦争を君自身で体験せよ！

「機動戦士ガンダム外伝」全3巻シリーズ続々発売！

Vol.1「戦慄のブルー」……………………好評発売中
Vol.2「蒼を受け継ぐ者」………………好評発売中
Vol.3「裁かれし者」……………………97年3月6日

全3巻購入キャンペーン ビック プレゼント計画

「ガンダム外伝シリーズ」全3巻を購入していただいた方に、豪華プレゼントを進呈！

- ●A賞　ブルーオリジナルガレージキット………100名
- ●B賞　特製テレフォンカード（3枚組）………300名
- ●C賞　ジオン軍軍章バッチ…………………1,000名

（※詳しくは、外伝⑪の取扱説明書をご覧ください。）

MOBILE SUIT GUNDAM SIDE STORY Ⅲ 裁かれし者

'97年3月6日発売 4,800円（税別予価）

オリジナルメカデザイン：大河原邦男/シナリオ監修：サンライズ

株式会社エニックス

昨年7月、新本社ビルが都庁の近くに完成。これまで家庭用ゲーム機は任天堂オンリーだったエニックスがサターン、PSにも供給を開始することで、ゲーム市場は新たな局面を迎えそうだ。

1月14日、ライセンシィ契約を発表!

1月14日、サターンユーザーが待ち望んでいた「エニックスのセガサターン参入」がついに事実となった。プレイステーションへの参入表明が一足早く発表されていただけに、この知らせを聞いてホッとしたユーザーも多いだろう。しかし、同日エニックスは「ドラゴンクエストⅦ」をPS向けに開発することも決定。これによって一般の新聞や週刊誌には、“ゲーム機戦争の勝利者はPS”と断言するものまであった。確かにドラクエシリーズは“一機種にしか供給されない”ため、サターンは最高の国民的人気タイトルを獲得できなかったことになる。しかし、それで決着がついてしまうならば、エニックスがサターンのライセンシィになることはない。近く、必ずエニックスらしいタイトルがサターンに登場するはずだ。それは……。

セガの中山社長からも今後の展望が!

エニックス参入の発表があった1月14日、セガは関係者を招いて年頭の“賀詞交換会”を行った。この会場でセガの中山社長は、FFとドラクエという人気タイトルがPSから発売されることは残念だと認めながらも、「新世代のゲームマシンに相応しいソフトを制作すべく、エニックスとプロジェクトを開始している」と発表。両社の共同開発によるビッグタイトルが期待できそうだ。

伝説を作ったソフトメーカー、エニックスとは

1975年9月にその前身が設立されたエニックスは、'82年からパソコン用ゲームソフトの開発・販売を開始するとともに、優れたゲーム作品やアイデアを公募する「ホビープログラムコンテスト」を開催。中村光一氏や堀井雄二氏など、これをきっかけにゲーム業界にデビューしたクリエイターも多い。その2人が手がけ、エニックスの名を世に知らしめたのが「ドラゴンクエスト」だ。日本ではあまり広まっていなかったRPGというジャンルの火付け役となり、特に販売本数200万本を記録した「Ⅱ」や380万本を売った「Ⅲ」の発売日にはショップの前に長蛇の列ができたほどで、シリーズの累計は1,930万本に及ぶ。それ以外にもアクションゲームユーザーに好評を博した「アクトレイザー」、アクションRPGの「ソウルブレイダー」、「ガイア幻想紀」、「天地創造」など、ファミコン、スーパーファミコン用として次々にヒット作をリリース。人工知能を持ったキャラクターが登場する「ワンダープロジェクトJ」はゲームの新たなジャンルをも開拓した。今後も常にニーズと時代の変革に合わせた企画や研究開発を行っていくそうだ。

最新作のスーファミ版「DQⅢ」(97年)。最も人気の高かったFC版「Ⅲ」を大幅にリメイク。新要素も多数盛り込まれた。

コンシューマRPGの原点となった「ドラゴンクエスト」(86年)。竜王に勇者が立ち向かう。

古代遺跡へと旅立つアクションRPG「ガイア幻想紀」(93年)。経験値のない新システムが斬新。

アクションとシミュレーション要素を持つ「アクトレイザー」(90年)。音楽は古代祐三が担当。

N64のファーストタイトルとして選ばれたアドベンチャー「ワンダープロジェクトJ2」。96年12月発売。

がセガサターンに参入!

それではセガサターンにはどのようなタイトルが登場するのだろうか。その第1弾はいつ公開されるのか。そして「ドラゴンクエスト」シリーズがサターンに登場する可能性は? ユーザーが抱く多くの疑問に対する"答"と、セガユーザーに向けての初めてのメッセージをエニックスの福嶋康博社長自らが聞かせてくれた。

株式会社エニックス 代表取締役 **福嶋 康博氏**

── プレイステーションに続いてセガサターンにも参入をされた理由をお聞かせください。

福嶋　開発そのものは始めていたんです。ただ、ライセンシィとしての正式契約が1月14日になったわけですね。

── それはいつ頃からなのでしょうか。

福嶋　それは明かせませんが、ただ今年中に発売できるくらいは進んでいますから、かなり前からだということがおわかりいただけるでしょう。その開発スタッフ達の強い意気込みも、契約に踏み切った1つの理由です。

── これまで任天堂ハードのみだったわけですが、今後はマルチプラットフォーム化することになるのですか。3機種に同じタイトルを制作するといったこともある?

福嶋　ソフトの開発・販売決定は、ハードの特性やメーカーによるのではなく、「一番売れているのはどれか」で判断しています。ですから本来は1つの機種なんですが、ここしばらくは開発を始める段階で、まだどのハードが伸びるか判断がつかなかったので、チームと話し合ってそれぞれの対応機種を決めたのです。複数の機種に同じ作品を提供することは、まったく考えていません。

── では、「ドラゴンクエスト」をPSでと決めたのは。

福嶋　それは今年になってです。3機種の去年と今年の販売台数を比べて決めたわけです。もしもサターンが伸びていたら、サターンになったでしょう。

── 先に500万台達成したのが決定理由でしょうか。以前、300万台普及が参入のポイントとも伺ったのですが。

福嶋　"500万台"というのは関係ないです。何万台というより"勢い"ですね。セガさんにもSCEさんにも「1年間で300万台売れるようなら作ります」と言ったんです。それだけの勢いがあれば、さらに伸びるだろうと。300万台普及すればいいというのなら、PCエンジンもメガドライブも達成していますよね。

── ユーザーは、その"勢い"のためにも、「ドラクエ」をサターンに出してほしいと願っているわけですが……。

福嶋　それはたいへん嬉しいのですが、私達は全力で開発する制作スタッフと、それをプレイすることを楽しみにしている方々のためにも、1人でも多くの人がプレイできるようにしたい。今回は、そのハードを決める時点で、PSが最も伸びていたわけですね。

── では例えば、「ドラクエⅧ」を開発するに当たって、サターンが伸びていれば……。

福嶋　もちろん、サターンでの開発はあり得ます。現状はそうであっても、これからもずっとPSだというわけではない。例えばゲーム アーツが作っている「グランディア」は非常にいいソフトですから、かなりヒットする可能性がありますし、そうすれば台数も増える。エニックスはPSだけとかN64だけが好きだというわけではなく、サターンも好きなんですよ。サターンはサターンのいいところがありますからね。ただ、3つのハードが競い合う現状はソフトメーカーであるうちの立場としてはあまりいいことではないですね。やはり1,000万台以上普及しているハードが早くほしいところです。

── サターンのハード自体の印象はいかがですか。

福嶋　すごくいいマシンですよね。2Dと3Dを上手く使えるからRPGなどは作りやすいし。でも勢いです。

── ハード特性やユーザー層による差別化はありますか。CD-ROMとカートリッジではどちらが作りやすいとか。

福嶋　強いて言えばCD-ROMでしょう。でも、だからと言ってそれでハードを選ぶことはありません。カートリッジタイプのハードが伸びているならば、それに対応した作品作りを行います。ですから、内容によってハードを分けるということはありません。もちろん、決定したハードの特性は十分に生かします。私達はどのハードにも全力で誰もが楽しめる新しいゲームを作るだけです。

── 他の人気シリーズの続編がサターンに登場する可能性はありますか。また、移植やリメイクはいかがですか。

福嶋　パソコン時代も含めてあまり移植はしませんでしたし、リメイクも今は考えていませんね。シリーズ化も僕は50万クラスしかしたくないんですよ。それだったら開発チームにはオリジナルを作ってほしい。そのチームがどうしてもシリーズものを作りたいと言えばやりますけどね。ただ、現在サターン向けに制作しているタイトルにシリーズの続編はないです。

── では、サターン第1弾はオリジナルということになりますね。いつ頃発表になりますか?

福嶋　そうですね。現在発表しているN64用のタイトル発売以降で、年内には必ず出します。

── 4月のゲームショーで発表の可能性はある?

福嶋　かもしれないですね。サターンの方が着手したのも早かったし、先に発表できそうです。

── ジャンルや内容はどのようなものに?

福嶋　話せればいいんですけど、まだね……(笑)。内容はエニックスらしい、新たに企画された作品です。

── 今年は何タイトルをサターンで予定していますか。

福嶋　それはまだ言えませんが、今、全部(全機種)で開発は13チームありますし、さらに来年度は1割程度増強する予定です。そのうちの何本かはサターンのタイトルを制作していますし、いずれも面白いゲーム、皆さんに満足していただけるものです。1作1作を、1人でも多くの方に遊んでいただけるようなヒット作にするよう狙っています。期待してください。

クオリティを重視するエニックスに期待!

エニックスのタイトルにはサターンユーザーがよく知るソフトメーカーが開発した作品も多い。特にGDNETの1社、クインテットは6タイトルをリリースしている。同社の広報担当杉中氏は「これまで良質のソフト制作ができたのも、どのタイトルにも妥協を許さず真剣に取り組むエニックスと一緒に全力投球してきたから」と振り返る。また、この春N64にリリースされるアクションゲームを開発したトレジャーの前川社長も「クオリティを何よりも優先してくれ、仕事の上での対応も素早い」と語る。残念ながら両社が手がけた作品の移植は、今のところ予定がないそうだが、今後は優れたクリエイター達の作品をサターンにも届けてくれるだろう。前出の杉中氏も、「サターンにはなかったソフトを提供してもらえるはず」と期待を寄せている。

エニックスブランドとして、クインテットの集大成となったアクションRPG「天地創造」(95年10月)。

春発売予定の「ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ」は、トレジャーがN64向けに初めて開発したアクション。

セガサターンマガジン
データステーション

Weekly SEGA SATURN MAGAZINE DATA STATION

セガ周辺のデータはコレでチェーック！

SEGA SATURN NEW SOFT SALES! SHOP DATA TOP 15

ソフト売上げ

詳細データ開始！ 最新サターンソフトの売れ筋は？

今号から好評のデータページがパワーアップ！ 売り上げデータもサターンNo.1専門誌として責任を持ってより正確な数値を提供するぞ。今週はコンビニ専用ソフトも登場だ！

1位 NEW SOFT 天外魔境 第四の黙示録

ハドソン／'97年1月14日発売／6,800円（2枚組）／RPG

推定週間販売本数 17万5685本

推定累計本数 17万5685本

コンビニでも約1万本が売れ、好調なスタート。大作RPGにふさわしいボリュームとオマケが◎。楽しいぞ。

2位 NEW SOFT DIGITAL DANCE MIX ～安室奈美恵

セガ／'97年1月10日発売／2,800円（コンビニ専売）／ETC

推定週間販売本数 7万9312本

推定累計本数 7万9312本

本日発売の「FFⅦ」を除けば、コンビニで一番の売れ行きで発売中。低価格だから次のシリーズも期待大だね。

3位 前回3位 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

SNK／'96年12月31日発売／5,800円・7,800円・9,800円／ACT（拡張RAM対応）

推定週間販売本数 6万0781本

推定累計本数 19万7800本

ボスキャラ2人も使用可能！ これでチーム作りはますます充実。使いこなして夢のバトルに燃えろ!!

4位 NEW SOFT ファイターズメガミックス

セガ／'96年12月21日発売／5,800円／ACT

推定週間販売本数 5万5473本

推定累計本数 48万6330本

最後の隠しキャラホーネット号とデクはもう見た？ 技表とポイントはP.148へ。

5位 前回2位 E0（エネミー・ゼロ）

ワープ／'96年12月13日発売／6,800円（4枚組）／ADV

推定週間販売本数 4万3258本

推定累計本数 40万6191本

2バージョンあるCMはもう見たかな？ 効果絶大で（?）売れ行きの方も好調だぞ。

6位 NEW SOFT 電脳戦機バーチャロン

セガ／'96年11月29日発売／5,800円／ACT

推定週間販売本数 2万0804本

推定累計本数 38万8347本

店頭での価格も落ちつき気味かな。対戦マニアには通信対戦版がおススメ。

7位 前回4位 シャイニング・ザ・ホーリィアーク

ソニック／'96年12月20日発売／5,800円／RPG

推定週間販売本数 1万9675本

推定累計本数 10万4496本

安定したゲーム運びと、全編ハデな3D画面で人気。売れ行きのほうはもう一歩？

8位 前回10位 テラ ファンタスティカ

セガ／'96年12月27日発売／5,800円／S・RPG

推定週間販売本数 1万6651本

推定累計本数 6万1297本

散りばめられたエピソードを1つずつ紡いでいく楽しみが◯。続編も希望!!

9位 前回12位 機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者

バンダイ／'96年12月6日発売／4,800円／SHT

推定週間販売本数 1万6292本

推定累計本数 19万9677本

なかなかクリアができないでいる人は、レベルを下げて挑戦！ Ⅲも期待。

10位 NEW SOFT ロックマン8 ～メタルヒーローズ～

カプコン／'97年1月17日発売／5,800円／ACT

推定週間販売本数 1万6039本

推定累計本数 1万6039本

おなじみのシステムの最新作。今回は背景の描き方にも注目。熱くなれるぞ！

順位	前回	タイトル	データ	週間本数	推定累計本数
11位	前回5位	きゃんきゃんバニー・プルミエール2	キッド／'96年12月20日発売／7,800円（18歳以上推奨）／ADV	1万3988本	9万7532本
12位	前回9位	バーチャコップ2	セガ／'96年11月22日発売／5,800円／SHT（バーチャガン対応）	1万3775本	29万5426本
13位	前回6位	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	ヒューマン／'96年12月27日発売／5,800円／SPT（マルチターミナル6対応）	1万3199本	8万4388本
14位	前回11位	サクラ大戦	セガ／'96年9月27日発売／5,800円／ADV	1万2865本	46万6581本
15位	前回14位	タクティクス オウガ	リバーヒルソフト／'96年12月13日発売／5,800円／S・RPG	1万0664本	7万8993本

※上のセガサターンソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は1月8日～1月21日の2週間。★協力店・銀座博品館トイパーク・大阪J&Pテクノランド・ソフマップ・シータショップ溝ノ口・ブルート・ラオックス ザ コンピュータ館・わんぱくこぞう・TVパニック・デジキューブ（全国セブンイレブン／ファミリーマート／サンクス／サークルK／四国スパー）

SEGA SATURN WANT TO CONVERT!

USER DATA TOP20

移植希望

実現するか!? セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

「ドラクエⅦ」の移植はＰＳに決まったけど、「Ⅷ」の時にサターンの本体が一番普及していれば今度はサターンに可能性もあるとか。でも当分は２Ｄ格闘の移植に期待しようかな？

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	2	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス SFC他	279
2	1	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア SFC他	251
3	8	デッド オア アライブ	テクモ VG	157
4	3	サムライスピリッツ 天草降臨	SNK VG	147
5	新	新スーパーロボット大戦	バンプレスト プレイステーション	132
6	4	ああっ女神さまっ	バンプレスト パソコン	113
7	24	スカッドレース	セガ VG	72
8	22	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	63
9	6	セガ ツーリングカーチャンピオンシップ	セガ VG	59
10	33	ウォーザード	カプコン VG	56
11	9	D&Dシリーズ	カプコン VG	50
12	10	ファンタシースター	セガ メガドライブ	43
13	26	テイルズ・オブ・ファンタジア	ナムコ SFC	40
14	21	なないろドリームス 虹色町の奇跡	カプコン VG	37
15	14	Dの食卓2	WARP 3DO	35
16	7	女神異聞録ペルソナ	アトラス プレイステーション	31
17	25	ガンブレードNY	セガ VG	25
18	12	鉄拳シリーズ	ナムコ VG他	21
19	新	ダンシングアイ	ナムコ VG	18
20	31	バーチャストライカー	セガ VG	15

⑩ ウォーザード

実現度　30%?

レベルが上がっていくシステムだけに、家庭用機向きか。あとはユーザーの声しだい？

※画面はアーケード版のものです

㉑ ストリートファイターⅢ

実現度　50%?

2月末にアーケード登場の最新作。家庭用機移植の筆頭はサターンでしょ。可能性◎。

※画面はアーケード版のものです

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

SHOP DATA TOP15

ビデオゲーム

最新のアーケードゲームの人気作をチェック!!

サターンへの移植予備軍とも言えるアーケードゲームの新作群。今号からこちらのデータも大幅に強化。最新の人気作の状況が一目でわかるぞ。今週は新作が続々登場してるぞ。

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	POINTS
1	1	バーチャファイター3	セガ	73210
2	2	電脳戦機バーチャロン	セガ	26985
3	新	ストリートファイターEX	カプコン	16117
4	4	サムライスピリッツ 天草降臨	SNK	14086
5	3	デッド オア アライブ	テクモ	10727
6	5	セガ ツーリングカーチャンピオンシップ	セガ	8470
7	新	スカッドレース	セガ	7695
8	6	TOKYO WARS	ナムコ	7628
9	7	X-MEN VS STREET FIGHTER	セガ	6996
10	12	ストリートファイターZERO2α	カプコン	5740
11	8	鉄拳2	ナムコ	5210
12	新	セガスキー　スーパーG	セガ	4179
13	新	ぷよぷよSUN	コンパイル	3772
14	9	マジカル頭脳パワー!!	セガ	3391
15	10	ウォーザード	カプコン	3199

★調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP店舗

ONE POINT CHECK GAME! 今週の注目株!

7位 NEW GAME **スカッドレース**

セガ／'96年12月稼働開始／MODEL3基板／レーシングゲーム

ニューバージョン近日登場!

昨年末にリリースされたMODEL3最新作は、スーパーカーを題材にあの「デイトナUSA」チームが手掛けたレースゲーム。近日、通信対戦可能なツインタイプも出る予定だけど、じつはシングルタイプのほうもゲーム性が大幅に変えられたニューバージョンが登場予定だ。詳細は次号！

OTHER GAMES!

③ ストリートファイター EX

キャラがポリゴンになったEX。演出も派手で爽快感大だ。

⑫ セガスキー　スーパーG

セガが満を辞して投入したスキー筐体。スピード感も抜群。

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

USER DATA TOP 30

期待の新作

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェーク!!

昨年末で440万台を達成したセガサターン。今年もたくさんのソフトが出てきて、どれを買おうか迷っちゃうよね。というわけで、今回から前人気ランキングも30位まで紹介だ！

THE TOP 3! 今週のトップ3

1位 前回1位 バーチャファイター3

セガ／発売日未定／価格未定／ACT

469 POINTS

開発進行度 10%(?)

年末にライバルと対決か!?

あいかわらず人気No.1の「VF3」。今度は近日アーケードで出る「鉄拳3」と家庭用移植で時期的にぶつかりそうで興味深いね。最新情報は次号の鈴木裕インタビューで！

2位 前回2位 グランディア

ゲーム アーツ／発売日未定／価格未定／RPG

360 POINTS

開発進行度 ?%

新情報あり！

今号では、ひさしぶりに新情報を満載してお届けしている。ゲーム序盤の街なども紹介され始め、ゲームの様相が見えてきた感じだ。詳しい情報はP.54からの特報を見よ。

3位 前回5位 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression

セガ／3月7日発売予定／6,800円／ADV

275 POINTS

開発進行度 75%(?)

祝!? 地球防衛バンド復活!!

いよいよアニメーション部分が完成し、ますます期待が高まるこの作品。前作で好評だった地球防衛バンドが復活し、なんとシングルCDの同梱も決定。詳細はP60。必見!!

PICK UP CHECK GAME! 今週のピックアップ

4位 前回8位 下級生

エルフ／発売日未定／価格未定／ADV

273 POINTS

開発進行度 75%

開発もいよいよ佳境!?

門井亜矢先生の描く女の子達が、早くも大人気のこのゲーム。数カ月ぶりに続報が届いたぞ。気になる人はすぐにP.70へ。

6位 NEW SOFT サクラ大戦 花組通信

セガ／2月14日発売予定／4,800円／ETC

241 POINTS

開発進行度 100%

いよいよ発売間近！

大ブレイクした「サクラ大戦」が、ファンの熱い思いに答えて、デジタル・ファンブックでもうじきお目見え。気になる人はP.68へ急げ!!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	8	下級生	エルフ／発売日未定	273
5	4	X-MEN VS STREET FIGHTER	カプコン／今夏発売予定	261
6	新	サクラ大戦 花組通信	セガ／2月14日	241
7	6	ラストブロンクス 東京番外地	セガ／発売日未定	233
8	12	LUNAR ETERNAL BLUE	ゲームアーツ／発売日未定	205
9	10	同級生2	NECインターチャネル／発売日未定	204
10	14	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者	バンダイ／3月7日	181
11	11	機動戦士Zガンダム 前編 Zの鼓動	バンダイ／3月予定	159
12	15	ドラゴンナイト	エルフ／発売日未定	158
13	新	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK／今春予定	129
14	19	センチメンタル グラフティ	NECインターチャネル／'97年内予定	127
15	20	スレイヤーズ	角川書店／今春予定	117
16	21	ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）	セガ／発売日未定	115
17	22	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	バンダイ／今春予定	99
18	23	ダービースタリオン（仮称）	アスキー／発売日未定	96
19	24	サイバーボッツ	カプコン／3月予定	92
20	25	魔法学園LUNAR!	スタジオアレックス／発売日未定	90
21	26	レイヤーセクションⅡ（仮称）	メディアクエスト／今夏予定	86
22	27	～ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春	コナミ／今夏予定	85
23	28	Jリーグビクトリーゴール'97	セガ／3月14日	80
24	29	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	グラムス／3月予定	79
25	30	プロ野球グレイテストナイン'97	セガ／3月28日	78
26	31	ROOMMATE ～井上涼子～	データム・ポリスター／2月14日	76
27	32	スカイターゲット	セガ／今春予定	75
28	33	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	コナミ／3月予定	73
29	35	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	セガ／3月21日	70
30	36	蒼穹紅蓮隊	EAV／2月7日	68

OTHER CHECK! COMING SOON!!

27 スカイターゲット

サターン版の画面初公開！ド迫力のボスに期待大。P.53へ。

29 ADVANCED WARLD WAR千年帝国の興亡

今度はイタリア軍も登場。北アフリカでの作戦も。P.120へ。

※上のデータのポイントは1月17日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

読者参加型企画

SEGA SATURN

ALL SOFT READERS CHECK!

セガサターン Weekly 読者レース Vol.38

読者のみんなの投票で発売ずみの全サターンソフトをリアルタイムにランキングする、おなじみ読者レースのコーナー。今回は年末ソフトの残りがズラリと勢ぞろい。みんなの評価はどうかな？

このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。（今号の締め切りは2月10日、当日消印有効です）

⬇オッズ表サターンA

1月24日現在発売済み サターンソフト総本数：494本

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切り捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。

※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	2	サクラ大戦	ADV	9.5294
2	1	FIGHTERS MEGAMIX（ファイターズ メガミックス）	ACT	9.5223
3	5	バーチャファイター2	ACT	9.341
4	3	エネミー・ゼロ	ADV	9.2741
5	7	NiGHTS（ナイツ）	ACT	9.2658
6	4	電脳戦機バーチャロン	ACT	9.2186
7	9	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.2055
8	6	Christmas NiGHTS（クリスマスナイツ）冬季限定版（限定品）	ACT	9.1959
9	11	ストリートファイターZERO2	ACT	9.1635
10	12	ポリスノーツ	ADV	9.1635
11	新	メルティランサー～銀河少女警察2086～	SLG	9.1538
12	13	セガラリー・チャンピオンシップ	RAC	9.1441
13	8	バーチャコップ2	SHT	9.1436
14	14	レイヤーセクション	SHT	9.133
15	新	ファイヤープロレスリングS 6 MEN SCRAMBLE	SPT	9.125
16	15	アイドル雀士スーチーパイII（X指定）	TAB	9.1023
17	21	セガラリー・チャンピオンシップ プラス	RAC	9.075
18	16	バーチャファイター	ACT	9.0703
19	18	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	SHT	9.0622
20	22	ワールド アドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	SLG	9.0289
21	20	バーチャコップ	SHT	9.0279
22	19	ファイティングバイパーズ	ACT	9.0259
23	23	魔法騎士レイアース	A•RPG	9.0125
24	24	プリンセスメーカー2	SLG	9.0
25	25	ヴァンパイアハンター	ACT	8.991
26	27	ダライアス外伝	SHT	8.956
27	新	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	ACT	8.9375
28	28	LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	8.9292
29	新	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	8.9259
30	29	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.9002
31	17	戦国ブレード	SHT	8.8979
32	新	きゃんきゃんバニー・プルミエール2（18歳以上推奨）	ADV	8.875
33	26	デジタルピンボール ネクロノミコン	ETC	8.8666
34	30	真・女神転生 デビルサマナー	RPG	8.8332
35	10	タクティクス オウガ	RPG	8.8148
36	34	スーパーパズルファイターIIX	PUZ	8.8125
37	32	パンツァードラグーン	SHT	8.7692
38	35	ストライカーズ1945	SHT	8.76
39	38	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.7575
40	36	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	PIN	8.7544
41	33	バーチャファイター リミックス	ACT	8.7524
42	37	三國志V	SLG	8.7515
43	43	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	8.7457
44	39	野々村病院の人々（X指定）	ADV	8.7404
45	新	サンダーフォースゴールドパック2	SHT	8.7142
46	40	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（新システム対応）	ACT	8.7064
47	41	同級生if（18歳以上推奨）	ADV	8.6862
48	42	ときめきメモリアル～forever with you～	SLG	8.6498
49	45	信長の野望・天翔記	SLG	8.6447
50	44	デイトナUSA	RAC	8.6348
51	50	三國志英傑伝	SLG	8.6055
52	59	エターナルメロディ	SLG	8.6027
53	新	バップブリーダー	SLG	8.6
54	49	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	SPT	8.5952
55	76	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	SHT	8.5841
56	47	ストリートファイターZERO	ACT	8.5781
57	46	ドラゴンフォース	SLG	8.5736
58	48	デカスリート	SPT	8.5529
59	52	伝説のオウガバトル	S•RPG	8.5333
60	53	ラングリッサーIII（スペシャルパッケージ）	SLG&R	8.527
61	51	パズルボブル2X	PG	8.5258
62	54	THOR～精霊王紀伝～	PUZ	8.5251
63	55	スーパーリアル麻雀PV（X指定）	A•RPG	8.519
64	57	ビクトリーゴール'96	TAB	8.5056
65	58	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	SPT	8.5015
66	79	ハイパーデュエル	SPT	8.5
67	60	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	SHT	8.4843
68	56	きゅわんぷらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	SLG	8.4772
69	61	グラディウス DELUXE PACK	TAB	8.4761
70	62	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	SHT	8.4751
71	74	井出洋介名人の新実戦麻雀	SHT	8.4666
72	64	メタルブラック	TAB	8.4489
73	63	ガーディアン ヒーローズ	SHT	8.4471
74	65	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー	ACT	8.4141
75	67	ゆみみみっくすREMIX	SHT	8.4012
76	31	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	ADV	8.4
77	69	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	SPT	8.3973
78	66	グレイテストナイン'96	ETC	8.397
79	68	太閤立志伝II	SPT	8.3888
80	72	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	SLG	8.3808
81	71	バーチャファイターキッズ	SPT	8.3736
82	81	BATSUGUN	ACT	8.3636
83	70	メタルファイター♥ MIKU	SHT	8.3622
84	77	SEGA AGES アフターバーナーII	ADV	8.3553
85	78	サイバードール（18歳以上推奨）	SHT	8.3461
86	73	3×3EYES ～吸精公主～S	RPG	8.3333
87	新	実況おしゃべりパロディウス～forever with me～	ADV	8.3333
88	80	はくはくアニマル～世界飼育係選手権～	SHT	8.2842
89	83	アイドル雀士スーチーパイ リミックス（X指定）	TAB	8.2787
90	82	女子高生の放課後・・・ぷくんパ	PUZ	8.2727
91	84	ダークセイバー	A•RPG	8.2615
92	93	WIPEOUT（ワイプアウト）	RAC	8.25
93	85	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.2497
94	86	極上パロディウスだ！DELUXE PACK	SHT	8.2479
95	88	マジカルドロップ2	PUZ	8.2456
96	89	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	ETC	8.2045
97	91	スーパーリアル麻雀グラフィティ（X指定）	TAB	8.1695
98	90	ガンバード	SHT	8.1681
99	95	神秘の世界エルハザード	ADV	8.1676
100	92	サターンボンバーマン	ACT	8.1617
101	75	大運動会	SLG	8.1578
102	94	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1449
103	97	卒業II ネオ・ジェネレーション（18歳以上推奨）	SLG	8.1294
104	98	スナッチャー	ADV	8.1258
105	96	誕生S～Debut～（18歳以上推奨）	SLG	8.1139
106	99	2度あることはサンドアール	ETC	8.1136
107	102	アンジェリークSpecial	SLG	8.112
108	100	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.103
109	101	金沢将棋	TAB	8.1
110	新	バトルバ	RAC	8.1
111	103	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～（X指定）	TAB	8.0933
112	104	機動戦士ガンダム	SHT	8.0839
113	107	MYST	ADV	8.0556
114	105	リアルバウト餓狼伝説	ACT	8.038
115	112	将棋まつり	TAB	8.0147
116	110	F-1 Live Information	RAC	8.0107
117	109	The Tower	SLG	8.0062
118	106	ワールドシリーズベースボールII	SPT	8.0
119	111	鋼鉄霊域（スティールダム）〈通信ケーブル同梱／ソフト単品〉	SHT	8.0
120	113	水滸演武～風雲再起～	ACT	8.0
121	116	Wizards' Harmony	SLG	8.0
122	114	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	ETC	7.9809
123	108	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣〈ソフト単体／RAM同梱〉	ACT	7.98
124	115	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	ETC	7.9797
125	117	リグロード サーガ2	S•RPG	7.9569
126	120	プロ麻雀 極S	TAB	7.9457
127	118	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～ジャッキー・ブライアント～	ETC	7.9456
128	122	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	ETC	7.935
129	119	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	ETC	7.9333
130	121	月花霧幻譚～TORICO～	ADV	7.932
131	新	エアーズアドベンチャー	RPG	7.9285
132	123	峠KING THE SPIRITS	RAC	7.9105
133	126	ウィザードリィVI&VII コンプリート	RPG	7.8765
134	124	スーパーリアル麻雀PVI（X指定）	TAB	7.8761
135	新	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	ADV	7.875
136	127	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	7.8648
137	131	天地を喰らうII～赤壁の戦い～	ACT	7.8421

▲新着穴馬紹介

「ファイプロ」は久々の当たり作。マニアから初心者まで◎。

11着 NEW SOFT メルティランサー～銀河少女警察2086～（通常版／限定版）

イマジニア／'96・12・13
5,800/8,800円／SLG

全投票平均点	9.1538
本誌の平均点	6.33

育成ゲームとしては、ごく普通のデキだが、SFな設定で犯罪者達と戦うのが面白い。声優も各キャラとマッチングしていて○。個人的に、男版も欲しいところだ。（宮城県・蓬田晴美・36歳）グラフィックが綺麗で、スケジュールの組み方を考える要素が多いのは良い。たまに入る緊急任務も適当な緊張感がある。ただし、相手のメッセージパターンが少ない、止め絵が多い、文字も少し見づらいといった部分は残念。（大阪府・高山悟・27歳）取説に「イースタンメトロポリス戦記」が載ってれば良かったのだが。（鹿児島県・嬉野弘文・29歳）ノーマル版と、限定版ではCDレーベルのデザインが異なっているところが良い。また、オリジナルイベントの追加も嬉しい。会話も笑える。（山形県・小関勝拡・20歳）複数回のプレイが前提なので、同じシーンを見ることがあるのは少々残念。（広島県・田端仁）

15着 NEW SOFT ファイヤープロレスリングS 6 MEN SCRAMBLE

ヒューマン／'96・12・27
5,800円／SPT（マルチターミナル6対応）

全投票平均点	9.125
本誌の平均点	7.33

現在あるプロレスゲームの最高傑作といっていい。特にタッグマッチが良い。味方レスラーが大技をポンポン出してくれるしカットも素早い。レベル5でやると一進一退になり、もの凄く白熱してくるので実際のプロレス中継に近いものがある。（東京都・細谷知司・28歳）伝統のシステムはそのままに、演出面で進歩している。例えば、流血やアピールが試合を盛り上げてくれている。他にも、こだわりの環境設定、バカっぽくも作成できるエディットレスラー（クマは定番）、リネームで実名に変えることができるなど、マニアへの配慮に好感が持てる。（大阪府・片山幸一・20歳）

オッズ表サターンA寸評

早くも逆転！サクラ大戦今年も強し！

「ファイターズ メガミックス」が初登場1位を獲得し、「エネミー・ゼロ」は惜しくも3位に敗れた今年最初の前回の読者レース。今回は年明けの票で真のオッズが安定してきたせいか、上位陣は軒並み波乱気味の模様。「ファイターズ メガミックス」「エネミー・ゼロ」などは、順位・オッズともに落とし、1つずつランクダウンすることになった。

一方、その強さを見せつけた「サクラ大戦」は、オッズがほとんど落ちない状態で、9.5点台の高オッズをマーク中！次回以降登場予定の「天外魔境 第四の黙示録」「デイトナUSA CIRCUIT EDITION」「EVE」あたりがどこまで伸びるか注目したいところだね。エニックス参入、セガとバンダイの合併など風雲急を告げるゲーム業界とともに次号も必見だ！

【サターン専門誌最安値390円を実現！】「たいっちょー！たいっちょー!!たいっちょーっ!!!」「よっしゃー!!」「どーしたんすか、隊長？」「サタマガ週刊化につき、390円に大幅値下げ！ 高いか安いかは中身で勝負っ!!」「いやー、そのことすか。一時はどうなるものか、ヒヤヒヤしましたよ。最後までなかなか値段決まりませんでしたからねぇ」「週刊誌にして、平綴じを実現。これも、マンガ誌しかないんと違うか？」「それなら、隣のTHE プレイステーションもやってますよ」「あ、そう」「毎週サタマガ、毎週読者レース。これからもバリバリいくぜよ、ハチ！」「まさにリアルタイムマガジンっすね」「まかせときぃ」

⬇オッズ表サターンB

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズは、やや高めになる傾向があります。初登場から2〜3カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
138	125	セクシーパロディウス	SHT	7.8363
139	128	三國志Ⅳ	SLG	7.8083
140	129	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.8026
141	新	ステークスウィナー	ACT	7.8
142	130	FEDA・リメイク!〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜	SLG+RPG	7.8
143	132	ビクトリーゴール	SPT	7.7702
144	133	Dの食卓	ADV	7.7593
145	137	DX人生ゲーム	TAB	7.7374
146	136	クロックワークナイト〜ペパルーチョの福袋〜	ACT	7.7346
147	134	サンダーフォース ゴールドパック1	SHT	7.7297
148	新	テラ・ファンタスティカ	RPG	7.7272
149	141	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	PUZ	7.7161
150	135	宝魔ハンターライム Perfect Collection（18歳以上推奨）	ETC	7.7065
151	139	ウイニングポスト2	SLG	7.7037
152	144	おまかせ！退魔業（セイバーズ）	ADV	7.7027
153	138	ギャルズパニックSS	A•PUZ	7.7
154	140	ぷよぷよ通	PUZ	7.6839
155	142	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜影丸〜	ETC	7.6666
156	145	バーチャファイターCGポートレートシリーズ 〜サラ・ブライアント	ETC	7.6634
157	146	七つの秘館	ADV	7.6585
158	148	Cubic Gallery	ETC	7.6428
159	149	ROBO・PIT	ACT	7.6263
160	150	RAMPO（18歳以上推奨）	ADV	7.622
161	168	本格プロ麻雀 徹萬Special	TAB	7.6153
162	151	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.6032
163	147	日灼けの思い出＋癒くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.6
164	157	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.592
165	153	サンダーストーム&ロードブラスター	ACT	7.5909
166	158	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	RPG	7.5811
167	155	ウイニングポストEX	SLG	7.5778
168	154	リグロード サーガ	RPG	7.5752
169	156	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR（X指定）	TAB	7.5703
170	160	クロックワーク ナイト〜ペパルーチョの大冒険・下巻〜	ACT	7.5555
171	162	SIDE POCKET2〜伝説のハスラー〜	TAB	7.5483
172	163	でろ〜んでろでろ	PUZ	7.5454
173	161	シムシティ2000	SLG	7.5441
174	164	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.5433
175	165	ゴジラ〜列島震撼〜	SLG	7.5411
176	166	上海 万里の長城	PUZ	7.5363
177	159	リンクル・リバー・ストーリー	A•RPG	7.5346
178	152	エアーマネジメント'96	SLG	7.5238
179	171	提督の決断Ⅱ	SLG	7.4814
180	170	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.4788
181	197	マスター・オブ・モンスターズ〜ネオ ジェネレーションズ〜	SLG	7.4722
182	169	ザ・ホード	SLG	7.4634
183	174	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	ACT	7.4545
184	172	出たなツインビーヤッホー！DELUXE PACK	SHT	7.4534
185	175	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ウルフ・ホークフィールド〜	ETC	7.45
186	176	水滸演武	ACT	7.4407
187	178	きゃんきゃんバニー・プルミエール（成人向け）	ADV	7.4386
188	87	銀河英雄伝説	SLG	7.4285
189	179	ギャラクシーファイト 〜ユニバーサル・ウォリアーズ〜	ACT	7.4285
190	143	エイリアン トリロジー	SHT	7.4166
191	167	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜リオン・ラファール〜	ETC	7.4166
192	181	ブルーシード 〜奇稲田秘録伝〜（18歳以上推奨）	RPG	7.4056
193	180	テーマパーク	SLG	7.4029
194	187	バーチャルオープンテニス	SPT	7.4
195	182	疾風魔法大作戦	SHT	7.3958
196	183	クロックワーク ナイト〜ペパルーチョの大冒険・上巻〜	ACT	7.3873
197	173	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.3773
198	177	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.3666
199	184	アイドル雀士スーチーパイSpecial（MA18）	TAB	7.3664
200	185	マイ・ベスト・フレンズ〜st.アンドリュー女学園編〜（X指定）	PUZ	7.36
201	186	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3522
202	188	実戦 パチスロ必勝法！3	TAB	7.3333
203	新	NISSAN PRESENTSオーバードライビンGT-R	RAC	7.3333
204	189	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	PUZ	7.317
205	191	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.3125
206	190	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.3087
207	193	ZORK I	ADV	7.2727
208	194	くるりんPA！	PUZ	7.2692
209	192	ソード&ソーサリー	RPG	7.2689
210	195	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	SPT	7.2631
211	196	麻雀同級生Special（X指定）（プレミアムパック／ソフト単品）	TAB	7.2536
212	198	スチームギア★マッシュ	ACT	7.25
213	199	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	ACT	7.2393
214	200	Destruction Derby（デストラクションダービー）	RAC	7.2352
215	201	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジェフリー・マクワイルド〜	ETC	7.2307
216	206	プリクラ大作戦	A•SHT	7.2
217	203	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1741
218	202	バトルモンスターズ（18歳以上推奨）	ACT	7.1716
219	204	ブルー・シカゴ・ブルース（18歳以上推奨）	ADV	7.1551
220	205	ヴァーチャルハイドライド	A•RPG	7.1478
221	209	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.1099
222	207	マイティヒット〜Mighty Hits〜	SHT	7.1
223	208	麻雀大会ⅡSpesial	TAB	7.0909
224	212	ロードラッシュ	RAC	7.081
225	216	テトリスプラス	PUZ	7.0666
226	210	THE野球拳スペシャル 〜今夜は12回戦〜（18歳未満お断り）	ETC	7.056
227	211	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	7.0504
228	214	海底大戦争	SHT	7.0454
229	213	QUOVADIS（クオ・ヴァディス）	SLG	7.0109
230	215	麻雀四姉妹 若草物語（X指定）	TAB	7.0
231	218	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	6.9875
232	217	首領蜂（ドンパチ）	SHT	6.9834
233	219	GAME WARE VOL.3	ETC	6.9811
234	223	ぐっすんおよよ・S	PUZ	6.9772
235	220	ときめき麻雀パラダイス 〜恋のてんぱいビート〜（X指定）	TAB	6.9473
236	221	サンダーホークⅡ	SHT	6.9333
237	222	天地無用！魎皇鬼温泉湯けむりの旅（18歳以上推奨）	ADV	6.9277
238	224	GOTHAⅡ 〜天空の騎士〜	SLG	6.9
239	225	クリーチャーショック	SHT	6.8888
240	226	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.8823
241	227	ソニックウイングス スペシャル	SHT	6.8823
242	228	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントアール	ETC	6.8787
243	229	バーチャフォトスタジオ（X指定）	SLG	6.8636
244	230	柿木将棋	TAB	6.8571
245	231	必殺パチンココレクション	SLG	6.8421
246	232	ゲームの達人	TAB	6.8173
247	233	四柱推命ピタグラフ	ETC	6.8
248	234	シーバス・フィッシング	SLG	6.7894

◎新着本命馬紹介1 サターン話題の2作品。評価のほうは結構上々？

27着 NEW SOFT ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

SNK／'96・12・31
5,800円／ACT（拡張RAM対応）

全投票平均点 8.9375
本誌の平均点 9.0

移植度は拡張RAMで高くついてる分、申し分なし。しかし、移植度うんぬんより目についたのはゲーム性。'95より、はるかに面白い、攻めを重視したシステムが◎。待ち気味の奴も、嫌がおうにも攻めなくてはならないスピード感のある攻防が良すぎる!! 操作性に癖があるが、初心者はスペシャルにすればよい。後は、慣れろ！ BGMも良し。（香川県・横山浩一・17歳）

29着 NEW SOFT シャイニング・ザ・ホーリィアーク

ソニック／'96・12・20
5,800円／RPG

全投票平均点 8.9259
本誌の平均点 7.0

全体的に丁寧に作られているし、特に戦闘部分は派手で素晴らしい。敵が出てくる時もロードもほとんどなく快適。謎解きの難易度も適当で、初心者に優しいオートマッピングもある。わずかだが、コマンド選択の時や、ピクシーが多くなると処理落ちしてしまうのは残念。（埼玉県・武尾亮・20歳）敵モンスターがかわいすぎ。もっと渋いCGキャラを望む。（埼玉県・志賀賢治）

◎新着本命穴馬紹介 不評だったグラフィックが大幅に向上。これはグー。

32着 NEW SOFT きゃんきゃんバニー・プルミエール2

キッド／'96・12・20
7,500円／ADV（18歳以上推奨）

全投票平均点 8.875
本誌の平均点 7.0

前作より絵はだいぶ良くなった。シピアなフラグはないけど、面倒な条件がいくつかあって全員攻略は難しい。また裸の絵はないが、今回はHシーンにも声があるし、その状況描写もネチっこさを増し、総じてH度は高くなっている。X指定廃止で、過激さが別の方向にいったのか？（群馬県・関浩昭・25歳）グラフィックは綺麗だし、ゲーム的にもやりごたえはある。しかし七福神の会話はだらだらしすぎてテンポを崩しがちになっているのが残念。カレンダーCDも会話だけじゃなく、もう一捻りほしかった。（福岡県・中野智弘・23歳）これって今までの18禁より、ある意味過激ですけど……。いや、しかし、いーですね。燃えます。もっと、やれって感じ。これからもガンバってほしいッス（何のこっちゃ）。（奈良県・坂田秋生）エッチシーンは、今までやったどのX指定のゲームよりHで驚いた。しかし一部、Hイベントに持ち込む条件がシピアすぎるのでは？（北海道・白井彰人・21歳）

○新着対抗馬紹介 バラエティに富んだ4作品。評価のほうはやや意外？

45着 NEW SOFT サンダーフォース ゴールドパック2

テクノソフト／'96・11・29
4,800円／SHT

全投票平均点 8.7142
本誌の平均点 6.0

「AC」も「Ⅳ」も前作（ゴールドパックⅠ）と違い、まさに完全移植といえるデキ。でも「Ⅳ」はまだ4年前の作品なので、グラフィックの強化、サターン版でのオリジナル要素の追加など、パワーアップ移植をしてほしかったのが正直なところ。完全移植もうれしいが、どうせ移植するなら、プラスαがほしい。また、処理落ちモードをわざわざ、裏技扱いにしなくてもよかったのでは？（高知県・山田将吾・21歳）

53着 NEW SOFT パップブリーダー

サイ・メイト／'96・11・1
5,800円／SLG

全投票平均点 8.6
本誌の平均点 6.0

気に入ったパップを育て続けられないという不満はあるが、数値を徹底的に排除しようとしたシステムや、リアルタイム育成SLGという、まったく新しいジャンルをこの1作で、この完成度で出せたことは、じつに素晴らしい。パップのしぐさやステージ間の女神の走る姿等、細かい部分まで愛のある作品なので、最近のゲームに飽きたという方にオススメ。また、1回のプレイ時間が短いのも◯。（千葉県・成瀬啓幸・27歳）

87着 NEW SOFT 実況おしゃべりパロディウス 〜forever with me〜

コナミ／'96・12・13
4,800円／SHT

全投票平均点 8.3333
本誌の平均点 8.0

実況の面白さもさることながら、昔の"隠れキャラ探し"にも通じる妖精探し、オマケの「タイムアタック」や「スコアアタック」は、前作「セクパロ」より遊べる感じ。難易度は高めだけど、パワーアップが比較的楽なので気にならないし。このシリーズがマンネリ化している感はぬぐえないが、4,800円というお手軽さと丁寧な作りは評価したい。（宮城県・千田泰俊・26歳）

110着 NEW SOFT バトルバ

日本ビクター／'96・12・6
5,800円／RAC（マルチ、ハンドル、アナログ、マルコン対応）

全投票平均点 8.1
本誌の平均点 7.0

同キャラ対戦をしても、セッティングによって個人の個性が出るのが◯。多人数対戦では、プレイヤー同士の対戦が熱く、負けても人間を動かせることでプレイヤーを退屈させないので、より楽しく対戦できる。（京都府・細川龍作・14歳）操作にクセはあるが、武器やマシンのバリエーションが多く結構飽きずにプレイできる。でも、絵はやや地味。（大阪府・谷井博・24歳）

【てーへんだ！】「てーへんだ、てーへんだ、てーへんだーっ!!」「んあ？」「ハチよ、ニュースをつけろい！」「ハチがハッチャンネルをつけた。なあんちゃって」「だあっー!!（ドンガラガッシャーン！）」「ててて……。んー。たまごっちとセガサターンが合体ぃ〜!?」「違〜うわっ!! バカマスコミ！」「へ？ セガとバンダイが10月1日に合併。社名はセガバンダイ？ たたたたた、たいちょー！ こりゃあ祝・合併。たまごっち同梱サターンとか売り出すしか！」「一気に本体販売の差を戻すチャーンス、じゃの」「あ、いや（冗談だったのに……）」「実現したら、サターンも品薄じゃ！」「……ホントかなぁ……」

▲新着単穴馬紹介 1 永野キャラと遠藤雅伸で話題をまいたRPG。評判は？

131着 NEW SOFT エアーズアドベンチャー

ゲームスタジオ／'96・12・20
5,800円／RPG

全投票平均点	7.9285
本誌の平均点	7.0

永野キャラが動くというだけでファンには貴重品だが、2年の制作期間を使ったわりには……といいたくなるデキ。シナリオの展開が唐突かつ、不自然でプレイヤーが置いてきぼりになっている。戦闘も工夫は評価したいが、それがイコール楽しさに結びついていない。サウンドはそれ単体で聞いてみると豪華で素晴らしいが、対して効果音が非常に貧弱で、あわせて聞くとアンバランスなのが残念。（長野県・立川睦俊・22歳）今までの大作"間延び"RPGでは味わえない新しい感覚。ゲームという制約から自由になった、初めてのRPGだと思う。ただ、物語全体が希薄で説明不足。戦闘シーンも見せ方が悪くて楽しくなく、もっと面白くできた気がする。全体の面白さはイマイチ。（滋賀県・笹本弘幸）

△新着単穴馬紹介 2 その他気になる作品達。みんなの評価はこんな感じ。

135着 NEW SOFT 探偵神宮寺三郎 〜未完のルポ〜

データイースト／'96・11・29
5,800円／ADV

全投票平均点	7.875
本誌の平均点	6.66

声優や美少女キャラに頼るゲームが多い中、正統派な内容に好感が持てる。ストーリーも現実社会の問題に触れ、考えさせられた。読み込みの長さと尾行、調査モードの作りが中途半端なのが残念。（山形県・伊藤信・19歳）大きな謎解きもなく、わりと淡泊な印象を受ける。ストレスを感じさせないシステムは好感が持てるが、少々読み込みの長さが気になる。全体的に無難な作りだが、古くからのファンにとってはこのソフトの発売自体が嬉しい。（東京都・榎本睦郎・19歳）

141着 NEW SOFT ステークスウィナー

ザウルス／'96・12・6
5,800円／ACT

全投票平均点	7.8
本誌の平均点	6.33

競馬にアクションを取り入れるというアイデアはおもしろいし、操作も簡単で、誰にでもすぐプレイできるのが○。ただ、少々盛り上がりに欠けるので、レース中の仕掛けや、レースの種類を作るとかしてほしかった。これでは、すぐに飽きてしまう。（東京都・吉田祐司・19歳）レースの内容は良いが、慣れてくると簡単に勝てるようになる。レースの数も少ないし、エンディングがないのも寂しい。2の移植の際にはぜひとも改善してほしい。（栃木県・永井聡・16歳）

148着 NEW SOFT テラ・ファンタスティカ

セガ／'96・12・27
5,800円／RPG

全投票平均点	7.7272
本誌の平均点	8.0

シミュレーションとしては十分良質品だと思う。指摘されていたボイスは声優の問題もあるが、イベントに応じた細かいBGMの使い分けができていないのが印象を悪くしていると思う。また、全体のボイスのバリエーションは決して少なくないのに、戦闘時のものが少なくて、もの足りなく感じた。（千葉県・吉田修治・24歳）年末大作RPGの代表ともいえる。ストーリーこそオーソドックスな感じではあるが、謎がプレイ意欲を掻き立てるようになっている。TRPG感覚なのも○。（栃木県・本原憲一・19歳）内容は十分だと思うが、少し地味な印象を受ける。が、派手な魔法や、戦闘での自由度の高さ（キャラごとのターン制ではなく、行動回数制なところ）など、実際にプレイしてみると楽しい。（三重県・広瀬永治・28歳）キャラ、音楽、ストーリーのすべてが丁寧に作られている。新システムのAP、CP、ERANも慣れると楽しめる。ただ、戦闘マップでセーブできないのはキツイ。（埼玉県・鈴木昌博・17歳）

203着 NEW SOFT NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R

EAV／'96・12・20
6,200円／RAC

全投票平均点	7.3333
本誌の平均点	7.0

レースゲームというより、日産ファンのためのファンソフトとでもいうべき内容だ。特に、ハンドルコントローラーの舵角と画面の舵角が一致しないなど、ゲームとしてイマイチな感じがする。資料的価値は結構高いが、カタログ的データも見たかった。（東京都・宮部俊樹・27歳）ムービーやグラフィックは綺麗だし、歴代GT-Rが登場する点も○。しかし、この操作性の悪さと、読み込みの遅さは何とかしてほしかった。（北海道・岡部佑輝・12歳）オリジナルムービー、エンジン音、性能など日産ファンには感激モノ！　しかし、コンピュータのレベル調整ができないので、難易度は高いかも。（千葉県・高橋昌寛・14歳）

オッズ表サターン下位寸評

週刊化第1号もコレ！今年は「デスクリムゾン2」に期待大（大ウソ）！

夢の1点台オッズという、超絶万馬券で、昨年末に衝撃的なデビューをはたしたサターンユーザー注目の星「デス クリムゾン」大魔王。年が明けようと、サタマガが週刊化しようと、まさに我関せぬ超然とした態度で最下位帝王の玉座をソファーベッドにして万年床と化している模様。「FFⅦ」の発売、「ドラクエⅦ」のプレイステーション移籍、セガ・バンダイ合併とビッグニュースが続く昨今、来期最大の話題は、サターンの核弾頭「デス クリムゾン」超帝王のプレステ移籍にこそあると勝手に騒ぐサタマガ編集部（笑）。サターンが誇る「大冒険」大将、「デス」超魔人の電撃移籍の暁には、まさにセガサターン大ピンチは決定的（ホントか）。今年はサターンに続編を（やめて）！

⬇オッズ表サターンC

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
249	235	永世名人	TAB	6.7866
250	237	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	6.7647
251	238	ハングオンGP'95	RAC	6.75
252	239	天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN（X指定）	ETC	6.734
253	236	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	6.7297
254	240	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.7142
255	241	EMIT Vol.2 〜命がけの旅〜	ETC	6.7058
256	244	AI将棋	TAB	6.6923
257	243	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.6666
258	242	AQUAZONE for SEGASaturn	SLG	6.6578
259	246	EMIT Vol.1 〜時の迷子〜	ETC	6.6417
260	247	シャイニング・ウィズダム	A•RPG	6.6356
261	248	モータルコンバットⅡ完全版（X指定）	ACT	6.6326
262	245	マジカルドロップ	PUZ	6.6296
263	249	闘神伝S	ACT	6.6054
264	250	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2（X指定）	TAB	6.5957
265	251	ダライアスⅡ	SHT	6.5882
266	253	GRAN CHASER（グランチェイサー）	RAC	6.56
267	252	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.5
268	254	ウイングアームズ 〜華麗なる撃墜王〜	SHT	6.476
269	255	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.4634
270	256	ロックマンX3	ACT	6.4615
271	260	LULU	ETC	6.4615
272	259	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.4358
273	262	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	6.4
274	257	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	PUZ	6.3809
275	263	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.3667
276	265	ゲームの達人2	TAB	6.3548
277	261	闘神伝URA	ACT	6.3333
278	264	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.3315
279	268	爆れつハンター	ADV	6.326
280	269	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.3238
281	266	NIGHTRUTH「ナイトゥルース」Explanation of the paranormal #1 "闇の扉"（18歳以上推奨）	ADV	6.3181
282	270	ブラックファイアー	SHT	6.3181
283	258	麻雀ハイパーリアクションR（X指定）	TAB	6.3125
284	271	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ（通信ケーブル同梱／ソフト単品）	SHT	6.28
285	267	餓狼伝説3 遥かなる戦い	ACT	6.2698
286	272	実戦麻雀	TAB	6.2631
287	273	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.2571
288	274	新・忍伝（18歳以上推奨）	ACT	6.2039
289	275	DEATH MASK（18歳以上推奨）	ADV	6.1818
290	277	信長の野望 リターンズ	SLG	6.1666
291	279	ナイトストライカーS	SHT	6.1666
292	280	GOTHA 〜イスマイリア戦役〜	SLG	6.1329
293	283	デススロットル 隔絶都市からの脱出（18歳以上推奨）	SHT	6.1153
294	278	湾岸デッドヒート	RAC	6.1147
295	282	EMIT Vol.3 〜私にさよならを〜	ETC	6.0925
296	281	GAME-WARE VOL.2	ETC	6.0439
297	276	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	SHT	6.0434
298	284	ゲームの達人 THE上海	PUZ	6.0
299	285	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	5.9545
300	287	戦略将棋	TAB	5.923
301	289	NINKU−忍空− 〜強気な奴等の大激突！〜	ACT	5.913
302	290	ブレインバトルQ	QIZ	5.9047
303	286	Race Drivin'	RAC	5.9044
304	291	NFLクォーターバッククラブ'96	SPT	5.9
305	288	時空探偵DD〜幻のローレライ〜	ADV	5.8947
306	292	ホーンテッドカジノ	TAB	5.826
307	293	BUG！ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	5.8076
308	294	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.7906
309	295	バーチャルカジノ	TAB	5.7727
310	296	フィッシング甲子園	SPT	5.7333
311	297	The PSYCHOTRON（18歳以上推奨）	ADV	5.7333
312	298	WanChai Connection（18歳以上推奨）	ADV	5.7224
313	299	鉄球〜TRUE PINBALL〜	PIN	5.625
314	300	麻雀悟空・天竺	TAB	5.5767
315	301	ロジックパズル レインボータウン	PUZ	5.5333
316	302	GALJAN（X指定）	TAB	5.5
317	303	ハイオクタン	RAC	5.4545
318	304	ゲイルレーサー	RAC	5.393
319	305	麻雀漂流島	TAB	5.3793
320	307	ポポイっとへべれけ	PUZ	5.3305
321	308	Break Thru!	PUZ	5.3225
322	309	麻雀天使エンジェルリップス（X指定）	TAB	5.3125
323	310	TAMA	ACT	5.3018
324	311	ダイダロス	SHT	5.2652
325	312	ファーザー・クリスマス	ADV	5.25
326	313	「占都物語」そのI	ETC	5.25
327	314	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.2222
328	315	ストリートファイターⅡ ムービー	ETC	5.1176
329	316	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	5.1034
330	317	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	5.0833
331	306	犯行写真〜縛られた少女たちの見たモノは?〜（18歳以上推奨）	ADV	5.0454
332	319	FIFAサッカー'96	SPT	5.0
333	320	超兄貴 〜究極…男の逆襲〜（18歳以上推奨）	SHT	4.9333
334	321	球転界	PIN	4.923
335	318	ただいま惑星開拓中！	SLG	4.8666
336	422	HORROR TOUR	ADV	4.8333
337	323	結婚前夜（限定販売）	ETC	4.7424
338	324	〜制服伝説〜 プリティファイターX（18歳以上推奨）	ACT	4.7079
339	325	QUANTUM GATE I〜悪夢の序章〜（18歳以上推奨）	ADV	4.6923
340	326	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.5357
341	327	バーチャルバレーボール	SPT	4.4869
342	328	シュトラール 〜秘められし七つの光〜	ACT	4.4666
343	329	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ（18歳以上推奨）	TAB	4.25
344	330	北斗の拳	ADV	4.0606
345	331	熱血親子	ACT	3.9027
346	333	ハートビートスクランブル	ADV	3.8181
347	332	アイレム アーケード クラシックス	ETC	3.8125
348	334	ハットトリックヒローS	SPT	3.6315
349	335	麻雀狂時代 コギャル放課後編（18歳以上推奨）	TAB	3.6086
350	336	ジョニー・バズーカ	ACT	3.4615
351	337	DARKSEED（18歳以上推奨）	ADV	3.3471
352	339	学校の怪談	ADV	3.2653
353	338	結婚〜Marriage〜	SLG	3.2465
354	340	ぱっぱらぱおーん	PUZ	3.1111
355	342	カオスコントロール	SHT	2.84
356	343	麻雀海岸物語 〜麻雀狂時代 セクシーアイドル編〜（18歳以上推奨）	TAB	2.5384
357	341	必殺！	ACT	2.5
358	344	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG•RPG	2.1111
359	345	デス クリムゾン	SHT	1.6585

【どーなるの？】「たたたたた、たいっちょー！　今回の合併でいろいろギモンが（シュタ）！」「なんでい？」「社名がセガからセガバンダイになるということはですよ、今作ってる『セガマガジン』は『セガバンダイマガジン』になるすか？」「略して『セガバガ』。……こりゃダメだわ（笑）。内容も、大幅にキャラクター雑誌に変わりそうじゃの（ウソ）。どーするビ○クラブ」「あと、セガサターンはセガバンダイサターンになるすか？」「すると、うちは『セガバンダイサターンマガジン』になるのか？」「セガAM2研なんて、今度からセガバンダイAM2研すよ、どうします？」「NO!!コーナー名みんな変更か!?」

⬇次回出走予定馬パドック情報

ついこの間発売されたあのソフトの評判は？　週刊ベースでランクイン前の最速のチェックも必見だ。

?着 天外魔境 第四の黙示録

ハドソン／'97・1・14
6,800円／RPG

予想オッズ **8.889**
本誌の平均点 **7.66**

サクサクと進行する気持ちの良いシナリオやRPGのツボを押さえたゲーム展開、楽しいサブゲームの数々、なんといってもサターンの進化を感じさせるアニメーションの美麗さが素晴らしい。だが、ロード時間が長すぎたり、前作までと比べて新しい要素がイマイチ少ない。総合的には悪くはないのだが、"アッ"驚くようなものがほしかった。（東京都・今成雄三・19歳）チラつかないフル画面のアニメはすごかった。チビキャラもきちんと芸をするので楽しい。ディスク1が終わった時はあっけなかったが、ディスク2はやりごたえがあった。森本レオ氏のサネモトは迫力があって良かった。（島根県・Red 5・23歳）全体的に古くさい感じがして、前作の時のような衝撃はなかったです。キャラクターのパターン数が少ないせいか、歩き方がぎこちないし、先が読めてしまうストーリー展開もいただけない。戦闘時もロードが多く時間がかかるし、長時間プレイすることを考えて作ってほしかった。（埼玉県・村田宏之・22歳）良くも悪くも天外らしいと思わせるデキ。ただし、アニメーションに関しては、さすがにこだわっているだけあって非常に綺麗。（兵庫県・溝口安宏・26歳）サターンの大作RPGだが、戦闘は同じ敵ばっかり出るなどだるかった。（東京都・北見真一）

?着 DIGITAL DANCE MIX 安室奈美恵

セガ／'97・1・10
2,800円（コンビニ専売）／ETC

予想オッズ **8.564**
本誌の平均点 —

安室ファンにはたまらない1本。カラオケを楽しんだり、振り付けを覚えたり、また、純粋に安室を堪能したりと、十二分に楽しむことができる。逆に安室ファン以外には嬉しくも何ともない1本。ファン以外へのアピールがもう1つほしいところ。（東京都・小泉文雄・17歳）コンビニのない地方の人などが買いたくても買えないのは難点。（神奈川県・佐々木大・19歳）

?着 だいな♥あいらん 予告編

ゲーム アーツ／'96・12・27
2,800円／ETC

予想オッズ **8.781**
本誌の平均点 —

"ゆみみ"同様、丁寧に作られたアニメーションが嬉しい。本編が非常に楽しみ。ただ、価格のわりに内容は少し薄めかも？　ミニゲームみたいなものも入っていると良かった。（秋田県・飯沼順・26歳）本当に普通の予告編だった。楽器が鳴らせる主題歌は面白かったが、できればミニゲーム等十αが欲しかった。取説のまんがは○。（千葉県・結城稔・19歳）

場外馬券場 高級馬主の声

●「花組対戦コラムス」の発表を知って、某コナミのパズルを連想した人はいるだろうか？（自分はした）（埼玉県・小森貴之・18歳）
●「DIGITAL DANCE MIX 安室奈美恵」のキッズアムロは、どう見てもキッズサラだ！（青森県・高田健二・16歳）
●深沢ハニーを出せー!! もっと出せー!! アーマー破壊しろー!!（年明けで興奮中）（静岡県・小山拓郎・17歳）

セガサターンソフト総評

次号、天外登場！

年が明けても、話題作、注目作が引き続き登場するセガサターン。いまだに「サクラ大戦」が強いのは注目されるところだけど、サターンにはまだまだ嵐が吹きそうな予感がするぞ。というわけで、次号はあの「天外魔境 第四の黙示録」が初登場。どうなる!?

⬇オッズ表セガサターン周辺機器

順位	前回	周辺機器名	全投票平均
1	1	バーチャスティックプロ（セガ／24,800円）	9.8604
2	2	セガサターンキーボード（セガ／9,800円）	9.2666
3	3	リアルアーケードVF（ホリ／3,980円）	9.2279
4	5	セガマルチコントローラー（セガ／3,800円）	9.1661
5	4	セガサターンフロッピーディスクドライブ（セガ／9,800円）	9.1538
6	7	セガサターンコードレスパッド（セガ/4,800/2,900円）	8.901
7	6	セガサターンツインスティック（セガ／5,800円）	8.8947
8	8	バーチャスティック（新型／セガ／5,800円）	8.7913
9	9	SBOMジョイカード（ハドソン／2,480円）	8.7692
10	10	ファイティングスティックSS（ホリ／5,980円）	8.7407
11	11	バーチャガン（セガ／2,900円）	8.6578
12	12	ファイティングコマンダーSS（ホリ／2,480円）	8.5092
13	14	セガサターンモデムセット（セガ／14,800円）	8.3953
14	13	ファイタースティックX ZERO2（カプコン／3,900円）	8.3181
15	15	セガサターンコントロールパッド（セガ／2,500円）	8.2252
16	16	ファイタースティックX（アスキー／3,580円）	8.1206
17	17	SSプロコマンダー（オプテック／3,680円）	7.8666
18	18	アナログミッションスティック（セガ／7,800円）	7.7878
19	19	シャトルマウス（セガ／3,000円）	7.6155
20	20	レーシングコントローラー（セガ／5,800円）	7.3921
21	21	SSジョイパッドDX（ビック東海／3,280円）	7.309
22	22	アスキーパッドX（アスキー／2,580円）	7.25
23	23	サンサターンパッド（サンソフト／3,480円）	6.9878
24	24	バーチャスティック（セガ／4,800円）	6.468
25	25	SGトルネードパッド（イマジニア／2,980円）	5.8688
26	26	SGトルネードスティック（イマジニア／4,980円）	5.5312

今週は、順位に大幅な変動はなかった模様。年末にワープロセットを買った人の感想とかも聞きたいな。モデムセットは今後に注目かな。

着順予想ゲームでワンチャンス！

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名（※正解者多数の場合は抽選で）に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今号の予想ソフトは、リニューアルされた名作レースゲーム「デイトナUSA Circuit Edition」だ。新コースと豊富な車種で迫る最新作は、はたして何着で登場するか？　右の例のように書いてくれ。

今号の着順予想

「デイトナUSA Circuit Edition」は何着だ？
【隊長さんの予想】リメイクものの宿命。14着ってとこかな。
【謎の予想屋の予想】オレはもうちょい上。9着でゴール！

当選者 1/17号 1/17号予想「エネミー・ゼロ」は、予想屋ニヤピンの初登場3着（前号）で決着。正解者は、全体の17.3557%に。今回も大抽選の結果、当選者3名は茨城県・伊藤明弘くん、佐賀県・小倉良二くん、岡山県・川村真人くんだぞ。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ（読者平均点）が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点4位まで可）。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本（ピタリ賞なら2本！）あげるぞ。今回は、海外生まれのスゴイヤツ「ダイナマイト刑事」の予想をしてもらおう。オマケゲームも笑えるこの作品は、はたしてどうなるかな？　右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想

「ダイナマイト刑事」は何点だ？
【隊長さんの予想】ワシはこれ大好きじゃから9.1325な。
【謎の予想屋の予想】俺はやや冷静。8.5463でいくぜ。

当選者 1/17号 1/17号予想「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」は、両隊長さんニヤピンの8.9375で終結。今回は久々のピッタリ賞を青森県・真鍋省吾くんが出してくれたぞ。真鍋くんにはお好みのソフト2本をプレゼント。待っててね。

セガサターン読者レース 参加者大募集中！

➜ハガキの書き方例

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、A：パワーメモリー&ジョイスティック、B：ワイヤレスコントローラー2個、C：ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ（最大5本、発売前ソフトの評点をしたらボツ！　なお、サターン用周辺機器も臨時募集中）、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、当コーナー内でするよ。今号の応募締切は2月10日（消印有効）だ。

今号の特別プレゼント！

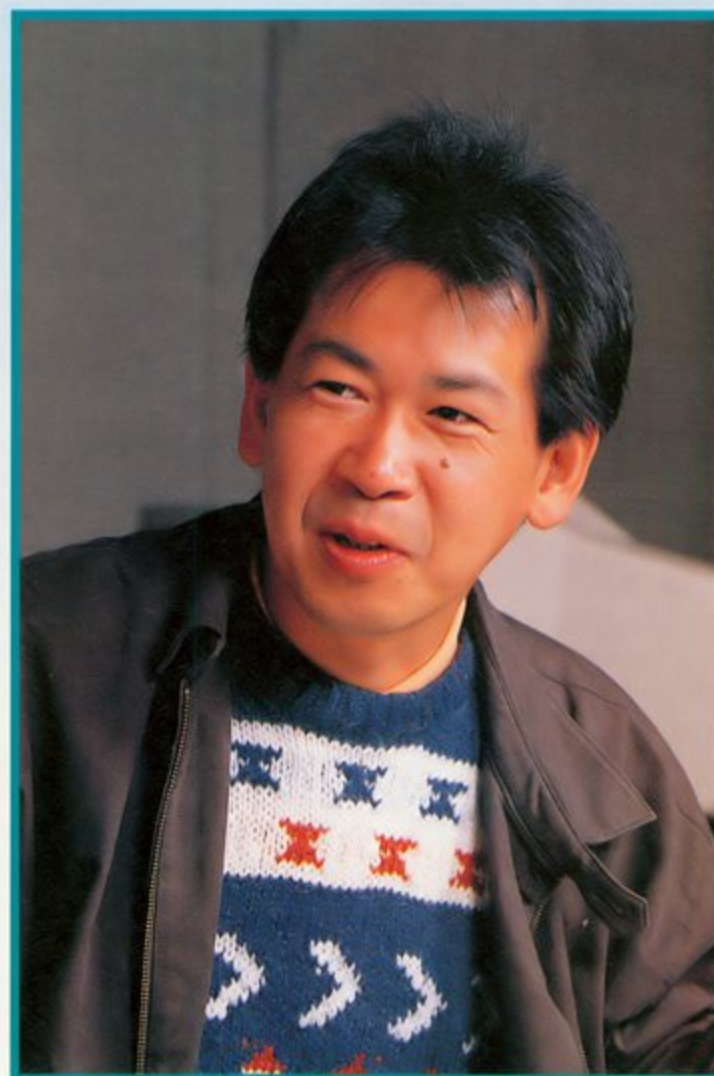
3つのコースから選択可能！

上にあるA、B、Cの3つのコースの中からプレゼントのセットが選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントしちゃうぞ。

当選者 1/17号 1/17号応募者プレゼント（A、B、Cコース+お好みソフト）の当選者は山形県・高橋芳樹くん、岐阜県・赤井宏くん、埼玉県・阿部通くん、島根県・渡聖子さん、山形県・藤原和宏くんの5名だ。おめでとう。

【勝負はこれから！】「たいちょう。考えたらなんかスゴイすよ、今回の合併は！」「例えば？」「バンダイのキャラ版権がセガと合体した日にゃ、電脳戦機バーチャロン2なんて、電脳戦機ガンダムに企画変更でしょ（ウソ）」「う～む、カトキハジメがキャラを作ればOKそうな気もするな……。隠しキャラに初代ガンダムとザクか……うおー。万が一にも実現したらすごいのぉ」「隊長、今度Dr.ワタリに聞くしか！」「なんかワシ怒られそうじゃのぉ」「あと、サターンにバンダイのキャラものが独占になるんすかね？」「そのへんは次号の巻頭特集で直撃じゃ！」「まだまだ勝負はこれから！　そのへんをつっこむっすよ」「乞うご期待！」

祝 サタマガ週刊化記念
2大クリエイター初対談

㈱レッドカンパニー総帥

広井王子

セガAM2研部長

鈴木 裕

エニックスのセガサターン参入、セガとバンダイの緊急合併発表、そして『サタマガ』の週刊化など、年明け早々にぎやかなセガサターン周辺。でも、いつの世になっても、いいソフトに必要なのは偉大なクリエイターということに変わりはない。昨年「サクラ大戦」と「バーチャファイター3」で全ゲームユーザーの注目を集めた広井王子と鈴木裕両氏は、サターンユーザーにとって、まさにたのもしい存在と言えよう。意外にも今回が初めての対談というサターンが誇る2大クリエイターの最新の近況と今年への意気込みとは……？『セガサターンマガジン』週刊化第１号特別記念として、ビッグな対談をお届けしよう。

「映画ですか!? 今1本とびきりすごいのをCGで作ってるんですよ」

セガだけでなく、今やゲーム業界を代表するスーパークリエイター。昨年は「バーチャファイター3」を送り出し、今年はまったく新しいことへチャレンジしたいという。サターンで鍵を握る「VF3」のサターン移植など、今年も大いにユーザーの注目を熱めるはずだ。38歳。

セガAM2研部長
鈴木 裕
YU SUZUKI

2人が目指す新世代の映画

――『サタマガ』週刊化の１号目を飾るにふさわしい広井王子・鈴木裕のビッグ対談。最初の話題は、意表をついて"映画"の話から始まったぞ。さてどんな話が飛び出すかな?

鈴木■いやー、昨年は「サクラ大戦」が大ヒットしたみたいで、本当にサターンにいいソフトをありがとうございました。

広井■いやいや、AM２研さんの後ろのほうでスススっとやらしてもらってましたから(笑)。

本誌■今回はおふた方、初顔合せとのことですが?

広井■僕ね、いつも裕さんの記事を見てるんですけど、実際にはAM２研さんの敷居って高そうじゃないですか。だから、ずっとお話したいと思ってたんだけど、機会というか度胸がなくって(笑)。

鈴木■いつでも歓迎しますよ。サターンのソフトを作る時に、何か困ったことがあったら、気軽にご相談してほしいですね。最新の技術とか便利な機材とか、お貸しできるかもしれませんから(笑)。

広井■うれしいですねぇ。なんかもう、今日来たかいがありましたよ。ところで話が変わりますけど、裕さん、映画って作らないんですか?

鈴木■映画ですか。映画はまだ自信がないですね。

広井■ほー。

鈴木■やっぱり、各業界にはそれぞれその道のプロがいますからね。決してやさしくないと思うんですよ。今まで２～３分のものや、10分ぐらいのものまでは作ったことがあるんですが、それ以上のものはまだ作った経験がありませんからね。そう簡単には"できる"って言えませんよ。

広井■でも、裕さんが映画をやるって言ったら、新しいお客さんがたくさん来ると思いますよ。

鈴木■やるんなら、中途半端なものってやりたくないんですよ。ゲーム屋さんが趣味で作ったみたいなものじゃなくて、完璧なものをちゃんと作って、映画界の第一線で評価されるようなものをやりたいですね。今でもそこそこのものはできそうな気はするんだけど、完璧なものというと、まだまだ。だから自信がないと言ったんですよ。

広井■映画の場合、やっぱり監督ってジャッジマンですから。何がしたいのかハッキリしてて、それがいいのか悪いのか、即座にジャッジしてくれるほうが現場はスムーズにいくし、いい作品もできてきますよね。あと、映画っていうのは、一度動かしたらゲーム以上に取り返しがつかない。ある種、一発勝負に近いところがありますからね。

鈴木■どちらかと言うと、僕は一発勝負の方式ってダメなんですよ。やるんなら、完全にノンリニア編集で、フルCG。完成の直前まで修正ができる方式でしかやりませんね。

広井■やっぱり新しい人だなぁ(笑)。

鈴木■セガの２年、３年先の方針というのは、やっぱりフルコンピュータグラフィックスのゲームなわけですよ。だから、当然フルCGじゃないと、本業にもフィードバックしていきませんよね。一石で、二鳥も三鳥も考えると、絶対フルCGははずせない。あと、ミスが判明した時にすぐに変更できる構成は?　と考えるとノンリニアに落ち着くわけなんですよ。

本誌■昨年のAMショーで流した「VF３」のCG映像(※ビルドアップ制作。２分10秒)がありましたけど、あれも苦労が多かったんですよね。

鈴木■あれに関しては、僕としては結構満足いってるんですよ。カット割りとか効果音作りまで、すべて含めて、たった２カ月という短期間であそこまでできたのは非常に満足いくレベルなんですね。あれで３カ月～４カ月かけてたら、もっといいものになってましたから。

広井■いいですねぇ。早く次の作品が見たいですねぇ。

鈴木■じつはね。今、１本スゴイのを作っているんですよ。名越(※名越洋・AM２研副部長)にも、今１本任せて作らせてるんですが、それとは別にまだみなさん誰も見てないスゴイやつが１本あるんです。

広井■CGで?

鈴木■CGです。制作期間は前よりもかけてるんですよ。２度目ですから、学習効果も少し出ていて(笑)、かなり前のより良くなっています。

本誌■内容のほうは……?

鈴木■ちょっとまだダメですね(笑)。

広井■でも、すごいですよね。今、日本で全部フルCGでやろうなんて考えてる人間は誰もいませんからね。もしもそれができたら、日本の映画界も完全に席巻しちゃうと思いますよ。まあ、考えているっていう人は、もしかしたらいるかもしれないけど、裕さんの場合はもう手の内に入れてる状態だから、ホントに夢じゃないわけですよね。

鈴木■でも、決して彼らと同じ土俵に入ろうなんて思ってませんよ。ハリウッドの人達がどれぐらい努力して、どれだけすごい積み上げをしているかわかっていますから。だから、もしも僕が映画をやるんなら、まったく違う手法でいきますね。理想論を言えば、コストはハリウッドの使っているものの1/10。「トイストーリー」をベースとするなら、開発期間はあれの1/5、映像クオリティは70%程度、売り上げはあれの1/3くらいいきたいかなと。ですから、売り上げは1/3でも、開発コストが1/10ならビジネス的には大きいですよね。

広井■うんうん。

鈴木■だから、そのへんが実現できないんなら、やるっていう決断は出さないし、逆にそれができるメドが立ったら、やるんでしょうね。

本誌■最近、「VF３」の時のようにそ

KEY WORD
MOVIE

対談の冒頭で話題になった"映画"。ハードの進化にともない、ゲーム中にはいろいろな形で、それに近い演出が随所に見られるようになってきたのは誰もが感じるはず。最近はサターンのムービー機能が飛躍的に良くなってきていることからも、オープニングやイメージ用のCGなど、今後もこうした演出は自由度を増していくことだろう。鈴木部長が試みているフルCGの映像はセガだけでなく日本の映像を変えそうだ。

ゲーム中のキャラのイメージをさらに増幅させてくれた「VF３」のフルCGムービー。これの長編版も見たくなったよね。

日本初のフルCG映画はもしかしたらゲーム業界からできるのか?

好評発売中の「DIGITAL DANCE MIX 安室奈美恵」。冒頭の実写ムービー(※トゥルーモーション)は、かなりキレイになったことで注目を集めている。今年はサターンのムービー元年となるか?

「天外魔境」のオープニングもフル画面で高画質を実現。

「サクラ大戦」はそのままアニメ化できそうなキャラが魅力。

ういうCGムービーを作っているのは、そのへんのテストをしているということなんでしょうか？
鈴木■いや、純粋な理由はちょっと違いますね。今そういうものをやっている理由の8～9割は、ゲームを作る際のビジョンコントロールのためと言えますね。まずはゲームの開発初期の段階で、最終形に近いものをドーンと作っちゃって、スタッフ全員に「今度はここまでのものをやるんだ」というイメージを持たせるんです。そうすると、スタッフ全員に具体的な目標ができますから。
広井■なるほど。僕ね、裕さんのゲームがスゴイと思うのは、実際にプレイするとキャラクターの動きにすごく説得力を感じる点なんですよ。僕も「サクラ大戦」とかやってて、キャラクターの表情とか性格をユーザーに満足してもらえるものにするのに苦労するんですけど、例えば「バーチャファイター」シリーズって、キャラのモーション1つで「痛え！」とか感情移入できちゃうじゃないですか。そのへんがスゴイなぁと思うんですよね。特に裕さんは、実際に中国に行って、本場の拳法を体に叩き込んできただけあって、そのへんが本当に納得できるものになってる。変な話「痛い」っていうのがインタラクティブな感じなんですよね（笑）。
鈴木■〝痛さ〟って難しいんですけど、例えば映画でいうと、無声映画時代のチャップリンが、全くの無音なのに、あそこまでやってるじゃないですか。だけど、音がなくてもすごい映像に、さらに絶妙な音やセリフを入れた時のすごさってありますよね。
広井■あります、あります。
鈴木■逆に声だけが素晴らしいものに、スゴイ映像を組み合わせた時の衝撃度といったら、それはまたスゴイですよね。中国に行ったのは、そのへんの本物を知りたかったからなんですよ。でも、最初は全然痛く見えなくて、苦労したんですよね。
広井■えっ、そうなんですか。
鈴木■1カ月ぐらい全然痛く見えなくて、苦労したんですよ。技をいくら増やしてみても、痛く見えなくて。
広井■ほー。
鈴木■で、なかなかそのへんが見い出せなくて、結局映画の研究から痛さというのが出せるようになってきたんですよ。答えはやっぱりブルース・リーの映画でしたね。ジャッキー・チェンじゃなくて、ブルース・リー。あとはシルベスタ・スタローンの「ランボー」の中に〝痛さ〟があって、日本の俳優では松田優作の中に〝痛さ〟がありましたね。でも、中国で拳士に殴られた時は本当に痛かったですけど（笑）。ただ、カメラワークとか、〝痛さの〟見せ方とか、本当に彼らのものはすごくそのへんが研究されてますよね。そういう意味で、やっぱり映画っていうものはやる価値があると思いますよ。
本誌■なるほど……。ところで、最近は〝メディアミックス〟ってよく言われますけど、ゲーム業界と、異業種との接点にだいぶ境目がなくなってきたかなと思うんですが、そのへんはいかがですか？
鈴木■ゲームの進化というのは、他のものに比べて、半導体の進化をベースにしていますからね。半導体の進歩と同じくらいの速さで、ゲームの映像やサウンドも急速に進歩してきてますから、最近は、他のジャンルの人達が相手をしてくれるレベルにまで、そのへんの進化がきちゃったというのがあるでしょうね。
広井■そうですよね。
鈴木■アニメや映画はもちろん、最近は軍事産業の人間までが、日本のゲームの映像に注目してきてますからね。ほんの数年前なら、軍事産業が作った映像とゲームの映像なんて比べるのも笑っちゃうほどの差があったんだけど、最近のゲームの映像は、ちょっと前の軍事シミュレーターより、よっぽどましなものになっ

初対談だというのに、早くも打ち解けてなごやかな雰囲気の2人。実際のゲームでも2大クリエイター夢の競演なんてことが実現するとうれしいよね。

「天外は10年やってきて、ようやく映像とシナリオが結婚できた（笑）」

「天外魔境」シリーズや「サクラ大戦」などを送り出したレッドカンパニーの総帥。ゲームだけでなく、漫画の原作や小説、ラジオのDJなどもこなすマルチクリエイターとしても有名。じつは鈴木裕氏よりも年上で、現在は42歳とのこと。今後もサターンでの活躍に期待大！

レッドカンパニー総帥
RED
広井王子
OUJI HIROI

「中途半端ってダメだと思うんです。やるならとことん和風で」

無限の進化を続けるゲームの世界

てきちゃってますから。逆に最近はあっちのほうが無視できなくなってメディアミックスというものが成立しだしているんでしょうね。

広井■今のメディアミックスって、ゲーム業界から行っているより、むしろ向こうのほうからすり寄ってきていることのほうが多いと思いますよ。というのも、他のメディアって、1度固定しちゃうと、ほとんど進化しないですからね。だけど、ゲーム業界は半導体が変わっちゃうと、まったく新しいメディアができちゃうようなものだから、どんどん進化をしていっちゃう。

鈴木■半導体の進化と、もう比例じゃなくて、同時なんですよね。

本誌■ところで、メディアミックスというか、新しい分野のゲームとして、最近ではAM２研さんの「DIGITAL DANCE MIX 安室奈美恵」がありますけど、あちらはどうです？

広井■僕、まだそれ見ていないんですけど、原宿とか渋谷とかで流して て、パッと買っていってくれる感じになるといいですよね。まったく新しい購買層ができて。

鈴木■あれね、自分で言うのも何なんですけど、すごく可能性があると思うんですよ。安室奈美恵さんって、カラオケの人気あるじゃないですか。で、今のカラオケ屋さんって、みんな通信カラオケ入ってますから、どこも新曲はすぐに入ってて、差がつかないのが現状なんです。でね、カラオケの映像見てて、何がおかしいかっていうと、例えば五木ひろしさんの歌を選んだら、なんか全然演歌と関係ない映像が流れるじゃないですか。たまにハワイの映像とか(笑)。あれはあれで流して見ちゃうんですけど、冷静に見てると、何か変ですよね。だから、カラオケ屋さんもそろそろ新曲導入の速さだけじゃなくて、何か別の付加価値を求めてるんじゃないかなって思うんです。

本誌■通信カラオケだと特に映像が限定されてますよね。

鈴木■そんなところに「DIGITAL DANCE MIX 安室奈美恵」みたいなソフトがあると、４～６枚ぐらい買ってくれそうですよね。で、サターンもそのまま一緒にお店に入れてもらう。

広井■新しいお客さんが開拓できそうですよね。

鈴木■今回の作品は、安室奈美恵さんのファンと、AM２研が何か面白いことをやりそうだっていう期待感の両方を狙った作品だったんですよ。

広井■話題性は絶対ありますよね。

鈴木■でも、僕って新しいことが予測できなくて、５万本っていう人もいるし、安室奈美恵さんだから、100万本いくっていう人もいる。

広井■こーんなに差がありますね(笑)。

鈴木■普通は20～30万とかいった言い方をされるんですけど、こんなに幅があるのは初めてで(笑)。

広井■ただ、誰かが新しいことをやらなきゃっていうところに、裕さんがこういうまったく新しいビジョンを提案したことはとても意味があると思いますよ。

本誌■シリーズ化のお話も、着々と進んでいるようですが。

鈴木■今いろいろ当たってます。期待しててもらっていいと思いますよ。

広井■楽しみですねぇ。

本誌■ところで、広井さんのほうの最新作ですが、「天外魔境」はRPGの大作ということで大変だったかと。

鈴木■RPGは人気ありますよねぇ。

広井■でも、RPGって、作るの大変なんですよ。フラグ立てまくって、バランス取って、もうたいへん(笑)。今回の「天外」はわりとオーソドックスな展開なんですけど、僕流の味を入れて、派手な演出とアニメーションをフルに使うというのを実現できたのが良かったですね。ムービーもフル画面でできましたし。

鈴木■動画再生に関しては、今後いいツールを提供できますから、ぜひ活用してほしいですね。

広井■ありがたいですねぇ。僕ね、サターンでやってて思ったのが、セガさんの技術開発チームからのバックアップがすごくあったのがうれしかったんですよ。やっぱり「これやりたい」って言ってみても、技術がないとできませんから。その点はセガさんのハードでやって良かったなぁと思いましたね。ところで、裕さんはRPGとか作らないんですか？

鈴木■興味はもちろんあるんですけどね。僕らはやっぱりAMの開発ですから、RPG作るノウハウも他の方に比べて、少ないですし。楽しそうではあるけど、大変だろうなぁというのもあって。

広井■大変なのはどのゲームを作っても、同じですよ。ただ、RPGはRPG

NEW WORD

NEW CONCEPT

ハードが進化すればまったく新しいことができるのは当然だが、既存のハードで新しいアイデアが出ることこそ、この業界には必要なことと言えるだろう。そんな意味でも、AM2研の最新作「DIGITAL DANCE MIX 安室奈美恵」の登場は他の業界も巻き込んだ旋風を起こしそうだ。早くも次のビッグアーティストを起用したシリーズ最新作も開発中というだけに期待も大きい。近日発表？

コンビニ専売、2,800円でヒット曲が今までにない形で自由に楽しめるこの作品。低年齢層から女性客まで今までにない新規ユーザー獲得が期待できそう。ミニゲームなどオマケもたくさん。

昨年はベストドレッサー賞やレコード大賞を獲得し、まさに旬のアーティストと言えた安室奈美恵。年末年始の大量のCMも、一度は目にしたんじゃないかな。現在も好評セールス中。ロングセラー商品となりそう？

まだ見ていないという広井王子氏に実演して見せる鈴木部長。シリーズの次回作にはさらに新しいアイデアの導入を予定しているとも。

なりの工夫が必要ではありますけど。とりあえず、今回は平均クリア時間が70時間というところでしょうか。
鈴木■70時間！ それはやりごたえありますねぇ。
広井■1、2カ月は十分遊べるでしょうね。
鈴木■シナリオなんか、どうやって作ってるんですか？ やっぱりプロのシナリオライターさんとか使ったりするわけですか。
広井■シナリオは僕が書くんですよ。
鈴木■自分で？ すごいなぁ。
広井■「天外魔境」の場合は、〝天外チーム〟というのを育てたんです。もう10年やってますから、今はツーカーですね。
鈴木■歴史があるんですねぇ。
広井■でも、最初の頃は本当に手探りで、どうやって作ったらいいんだろうって、大変でしたよ。
鈴木■結局僕らのチームって、理系の人間が多いんですよ。理系の人間というのは、その半分くらいは国語と英語がダメだったから、そっちに行ったという人が多いですからね(笑)。すると、シナリオとかそういうことを作ろうとすると、結構不利なんですよねぇ。僕も国語は嫌いだったから、ちょっと大変だなぁ(笑)。
広井■「天外」の「1」とか「2」とか作った頃は、もう毎日ケンカでしたね。けど、今回は理系の人の意見を聞いて、シナリオのほうがそれに合わせたり、そんなことができるんだっていうことで、じゃあここの話を変えちゃおうっていう感じでドンドン変えたりできたのが良かったですね。今回初めてシナリオとプログラマーが結婚できたというか、みんな協力してできたんですよ。
鈴木■最初の頃、ケンカだったというのはわかるなぁ。やっぱりいいものを求めたら、脱落者やケンカの起きない現場ってありえませんものね。厳しい言い方ですけど、何も起きないような作り方は甘いんでしょうね。
広井■そうだと思いますよ。今回の「天外」も、じつは2回ほどシナリオライターがシナリオを叩きつけて、「やめる」っ言い出して大騒ぎしたことがありましたから(笑)。みんな本気でやってくれていますから、衝突しちゃうこともありますよね。収拾するのが大変でしたよ(笑)。
鈴木■そのへんスタッフの配置や、配慮って苦労しますよね。
本誌■広井さんはこのあいだセガさんと一緒に「サクラ」を作られたんですけど、今度はどうです。AM2研さんと協力して何か作るとか？ 鈴木部長も広井さんにシナリオを依頼してRPGやるとかですね。
広井■面白そうですねぇ。
鈴木■いやぁ、ホントにいろいろ教えてほしいですよ。僕なんかそのへんド素人ですから。やっぱりRPGをずっと作っている堀井さんなんか見てると、10年近い実績がありますからね。同じことやって、それを超えるなんてそうそうできないですから。
広井■そうですね。僕がラッキーだったのは、当時CD-ROM初めてのソフトを「天外」でやれたことでしたね。「ドラクエ」と同じことをやったんじゃダメだから、「天外」は和風で派手で歌舞伎的なもので勝負したんです。僕は「天外」でゲーム業界に入って10年目なんですけど、ずっとCD-ROMしかやってないんです。ずーっと和モノをやってきて、ようやく10年目にして、開花できたように感じますね。
鈴木■変にアメリカ人向けに和風にしたりとか中途半端ってダメみたいですよね。今アメリカでは日本の戦隊ヒーローものとかマッハGOGOGOとか流行ってるらしいけど、中途半端に日本的な解釈で作ったものってウケませんよね。意外と根性の入った日本もののほうが受けますよ。そういう意味でアメリカの人も違う物を求めているのかなって思いますね。
本誌■それでは、そろそろまとめに入りますが、最後に今年の抱負などをお願いします。まず広井さんから。
広井■僕は作りたいものがいくつもあるので、今年もどっぷりゲーム作りに励もうかと。
本誌■それはサターンで？
広井■ええ。サターンですね。まだないしょですけど(笑)。
本誌■鈴木部長は？
鈴木■僕はシリーズものじゃない業務用の新作を1つやりたいですね。キーワードは〝チャレンジ〟です。昨年もチャレンジはしていたんですけど、振り返ると、「バーチャファイター」シリーズにレースゲームなど安全策をとっていたように思いますから。僕らもクリエイターですから、今年の作品の全体の50%は、売れセンでいくとしても、残り50%は僕らが伝えたいまったく新しいものをやりたいと思います。今年も頑張りますので、期待しててほしいですね。
本誌■ありがとうございました。今年もご活躍を期待しています。

対談の最後にガッチリ握手をかわした2人。今回の対談が今年のサターンの新作に反映される日は来るのか？ 期待して待とう！

今年はサターンに全力投球!!

これは貴重！ 世界に(今のところ) 3枚しかない2人の連名サイン色紙をプレゼント!!

ぜひ2人のサイン色紙を！ ということで、対談の後にお願いした今回の対談記念色紙。2人ともこころよく引き受けてくれたのがうれしいね。というわけでできたのが右の色紙。実際にはちゃんと3枚あるから、ジャンジャン応募してほしいな。プレミア必至!?

鈴木裕部長が先にサインをした後に、手慣れた手つきでサインをする広井王子氏。夢のサイン色紙のできあがりだ！

今回が初対談だった2人のビッグクリエイターの顔合せ。ここはひとつ、『サタマガ』週刊化記念プレゼントとして、2人の連名サイン色紙を3名様にプレゼントしちゃうぞ。初対談だから、当然まだ世界に3枚しかないこの色紙。ファンならずとも、ぜひ手にしてみたいレアな色紙だと思うぞ。さて、この色紙がほしい人は、下記の宛先までキミの住所、氏名、電話番号と今回の対談の感想などを書いて送ってね。厳正な抽選をもって当選者を決めるからドシドシ応募してね。締切は2月14日消印有効。待ってるよ。

【夢のサイン色紙応募先】〒103 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク㈱『セガサターンマガジン』編集部「広井王子・鈴木裕サイン色紙」係まで。当選は発送をもって代えさせていただきます。

LANDMARK

SEGASATURN MAGAZINE NEWS&INFORMATION

セガとバンダイが合併!!

週刊サタマガを記念して(?)1月23日にビックニュースが飛び込んできた。

セガ・エンタープライゼスとバンダイは10月1日付けで合併し、新会社「セガバンダイ」が誕生すると発表した。新会社の会長にはセガの大川会長が、副会長にはセガの中山社長が、そして社長にはバンダイの山科社長が就任し、本社は現在セガ本社が置かれる東京・羽田になる予定。

業務用ゲームを核としたデジタルコンテンツの制作やアミューズメント施設の運営でノウハウを持ち、VRやCGなどの最先端技術を誇るセガグループと、ガンダムやドラゴンボールなどのキャラクター製品、最近では「たまごっち」などに代表される玩具事業をはじめ、映像や音楽などのエンターテインメント分野に精通したバンダイグループが融合し、幅広い年齢層とマルチメディア時代に対応した総合エンターテインメント企業が誕生するわけだ。

とりあえずは両社がこれまで展開してきたさまざまな事業内容がどのように変化するかが気になるところだが、「具体的なことはこれから」(関係者)とのこと。当然、セガサターンを含むゲーム機市場にも大きな影響を与えるのは間違いない。続報に注目しよう。

セガの資本金は391億円。一方、バンダイの資本金は217億円で、合併比率はセガ1に対してバンダイ0.76。両社の連結売上高は約6,000億円を超える。ディズニーに次ぐ、世界的エンターテインメント会社が誕生するのだ。

新宿ジョイポリスでレースゲームバトル!!

昨年10月にオープンして以来、大人気の東京・高島屋タイムズスクウェア内のセガアミューズメントパーク・新宿ジョイポリスにおいて、セガの最新レースゲームを使用した「フェスタ・カストロール in 新宿ジョイポリス」が2月2日(日)に行われる。使用される機種は「セガ ツーリングカーチャンピオンシップ」「セガラリー・チャンピオンシップ」「マンクスTT」の3機種だ。

当日は、無料でタッチ&トライが楽しめ、さらに抽選でカストロールグッズがもらえる。また、「セガ ツーリングカーチャンピオンシップ」では、ランキングシステムによるタイムトライアルが行われ、上位8人による決勝戦では賞品も進呈。

その他、カストロールレディとの楽しいイベントなども用意されているので、日曜日はジョイポリスへ急げ!!

サターンにも移植された「セガラリー・チャンピオンシップ」。

「セガ ツーリング カーチャンピオンシップ」はアーケードで好評。

最近移植が決定した「マンクスTT」。発売が待ち遠しいぞ。

映画「ときメモ」のヒロイン募集

コナミの「ときめきメモリアル」の映画化は前号でも紹介したけど、今回は主人公・藤崎詩織役のヒロインを大募集だ。対象となるのは12〜18歳の女性。履歴書・写真(顔のアップと全身の2枚)・応募動機を同封し、下記のあて先に応募しよう。 〒104 東京都中央区銀座3-2-17 東映(株) 宣伝部「藤崎詩織」オーディション係まで。締め切りは2月20日必着。

オーディションに受かると、主題歌だって歌えちゃうぞ。シンデレラを目指せ!!

名人の華麗なぷよぷよ技で観客を魅了

1月15日の成人の日に「第1回ぷよ名人戦」および、「'97 セガサターンぷよマスター大会」が千葉・幕張メッセの第5ホールで開催された。マスター大会では一般、レディース、ジュニア部門でマスター、キング、ナイト、ポーンのそれぞれを決定。このほか会場では、「ぷよまん」やキャラクターグッズ販売コーナー「ぷよまん本舗」が人気を集めていた。

初代ぷよ名人の座を獲得したのは、田中浩生さん。華麗な連続技に観客からの拍手も。

※クリスマスナイツ、最後のチャンス■「クリスマスナイツ一冬期限定版一」の電話購入申し込みも1月末でいよいよ終了だが、2月1日〜10日まで(消印有効)に限り、郵便での注文を受け付ける。あて先は〒171 東京都豊島区南池袋2-16-8 藤久ビル東3号館2階 ワン・ツゥ・ワン・ダイレクト クリスマスナイツ受付センターまで。必ず欄外必要事項と最近半年間のセガサターン用ソフト購入枚数を葉書に明記のこと。

スカイターゲット

●セガ●発売日未定●価格未定●3Dシューティング

サターン版画面 緊急公開!!

大空駆ける鋼鉄の翼

本誌Vol. 1でお伝えした「スカイターゲット」の続報が、早くも登場した。今回紹介している写真は、すべてサターン版のもの。まずは初公開となるこれらの画面をじっくり堪能してほしい。

アーケードからの移植となるこのゲームは、名作「アフターバーナー」から続く、3Dドッグファイトものの最新作。次々と襲いかかる敵機を、バルカンとミサイルで撃ち落としていくという、爽快感バツグンのゲームシステムが特徴だ。ポリゴンで描かれた地形は変化に富んで、海上や上空はもちろん、渓谷の中での戦闘といったステージも用意されている。また、通常のステージのほかにも、急降下爆撃といった独特のステージも用意されているぞ。そして、ステージの最後には、自機の数百倍近くある巨大ボスとの戦いが待っているのだ。

さらに、このサターン版では、アーケード版を忠実に再現した「アーケードモード」に加えて、家庭用ならではのオリジナル要素を追加したモードを用意。まだ詳しくは明かされていないが、「やりこむ面白さ」を実現したモードになるとのことなので、期待して待っていても間違いはないハズだ。

初心者からヘビーなシューティングファンまでが楽しめること請け合いの「スカイターゲット」。発売を活目して待つのだ!!

プレイヤー機は4種類

プレイヤーが操る戦闘機は、実在の戦闘機をモチーフとした4機種。「F -16C」「F -14D」「F -15S/MTD」「Rafale M」と、最新鋭の機体がそろえられている。選択した機体によって、動作の特性も変化する。

ステージのラストに登場する超巨大なボス。すべてのテクニックを駆使し、制限時間内に撃破するのだ!

巨大ボスも見事に再現!!

最新技術でオリジナルのグラフィックを再現。グーロー(?)のかかった自機と地形に注目!

完成度はまだまだ上がる!続報を期待せよ!!

〆切直前飛び込み情報 SEGA SPORTS'97's TITLE!

ビクトリーゴール'97

好評のJリーグサッカーゲームが今年も登場するぞ。もちろん今回も最新のデータを収録。J初参戦となるヴィッセル神戸のクラブデータをはじめ、今年から多数のクラブが変更するユニフォームにも完全対応。バランスや演出もシリーズ最高のものとなっている。発売は3月14日だ。

好評の実況には副音声までをも用意。もちろん、あの人の新録主題歌も!!

プロ野球グレイテストナイン'97

おなじみのプロ野球ゲームが、最新データ&新システムの数々で大幅パワーアップ。今回最大の特徴は、打撃時に内角・外角の高め・低めからひとつを選択する「ロックオン(仮称)」システム。読みの要素が導入されたことによって、より高度な投打の駆け引きが楽しめるようになった。もちろん好評のチームエディットや音声実況もさらに強化されている。発売予定日は3月だ。

ポリゴンで描かれた選手たち。モーションキャプチャーで動きもリアル!

GRANDIA

特報!!

●ゲーム アーツ●発売日未定
●価格未定●RPG●1人プレイのみ
●CD-ROM2枚組

昨年の第1報以来、期待のRPG大作として注目を浴びまくっているこのタイトル。今年1発目の紹介となる今回は、パームの街とその周辺を新着写真で見ていくことにしよう。

今年イチ押しの超大作RPG 期待を上回るデキで着々と進行中

しばらく新着情報がなかったためにやきもきしていた方も多いと思うが、ご安心あれ。「グランディア」は現在大きなトラブルもなく順調に制作が進んでいるぞ。現状としてはフィールドマップは8割方完成、SEやビジュアル部分も従来のRPG観を覆すほどのデキとのことで、今から完成が楽しみだ。

さて今回は最初の街となるパームとその周辺を紹介してみよう。パームの街は旧大陸最大の街で、蒸気機関の発達とともに発展を遂げた港町だ。雰囲気としては18～19世紀頃のロンドンのイメージ、産業革命時の大都会といったところだろうか。高級住宅街や工業地帯など、実はわりと細かく住み分けもできている。街全体に活気があふれ、人々は明るく大らかで意欲的に働き、夜は酒場でパアッとやるぞ、みたいな下町っぽさも魅力だ。さて、そんなパームには何があるのか、最初に目につく範囲で見ていくことにしよう。

この近くで 遺跡っていえば サルトね
ふるい文明が ねむってるって いうけど
どう思う ジャスティン?

画面レイアウトもほぼこのように決定。もちろん表情も様々に変化する。背景はすべてリアルタイムポリゴン、視角変化も自在だぞ。

見る角度によって雰囲気も変わるパームの街。裏道などはその最たるものなだけに、グリグリ回して探索してみてほしい。

スー
ジャスティンの幼なじみ。いつもジャスティンにくっついて回るおしゃまな女の子。8歳。

ジャスティンの家

駅前広場の一角で食堂「うみねこ亭リリィ」を経営している。店はなかなかの人気で、客足がいつも絶えない。母リリィはその美貌とは裏腹に男まさりの性格だ。

ジャスティン
主人公。母と2人暮らし。古代文明に憧れておりいつか冒険に、と思っている。14歳。

2階は居間。すっきりとして居心地のよさそうな部屋だ。壁には父の写真が。

1階の食堂「うみねこ亭」。内装は元女海賊(!)だったリリィさんの趣味らしい。

ごちゃっとしたジャスティンの部屋。いかにも男の子の部屋らしい。「こいつ」とは何……?

地下酒場

情報交換のためにも飲み屋は意外に重要な場所。大きな街だけに街の人のみならず遠方からの旅人の情報も聞けるはず。酒を飲まなくても気楽に出入りのできる場所だ。

相席が基本の気楽な酒場。夜には疲れを癒しにくる男達であふれる。

食堂

ジャスティンの家と噴水を挟んで左右対称っぽい位置にある食堂。「うみねこ亭リリィ」に負けじと頑張っているが、リリィの腕にはかなわないらしい……。

「うみねこ亭」とはまた違った雰囲気の食堂。テーブルの上には豪勢にもロブスターが!?

店の外では呼び込みまで。リリィさんに負けじとここまで努力するさまは立派といえるかも。

発明家の家

次々と蒸気を用いた妙ちきりんな発明品を産み出し、人々から変人扱いされている。が、何を隠そう蒸気機関車も彼の発明、スゴい人ではあるのだ。

蒸気調理器、蒸気時計、蒸気ドライヤーなど発明品がズラリ。でも蒸気で髪って乾くもん?

変人扱いといっても別に煙たがられているわけではない。ただちょっと気難しいだけの人だ。

まずはパームの街をしっかり探索しよう!!

記念博物館

遺跡から発掘された古代文明関連物を中心に様々なものを展示している。が、古代文明や、それにまつわる神話には興味を持たれていないので、いつも館内は閑散としている。

立派な構えの博物館。しかし人々は冒険にも古代遺跡にも興味がないらしい。

展示物も貴重な遺物ばかり。ジャスティンは館長に「精霊石」の鑑定を頼んでいるが……。

サルト遺跡に美人の幻が? 町中では街の周辺のことはもちろん、いろいろな話が聞けるぞ。

駅および駅前広場

相当数機関車が発着する駅構内はいつでも多くの人でごった返している。そしてやはり駅前には噴水、しかも「トレビの泉」もどきの迷信もあるらしい。

駅といえば噴水はつきもの。しかし、どこにでもこういった迷信ってあるもんだな。

時には迷子に出会うことも。プレイヤー次第で母親に引き合わせてあげることもできるぞ。

街の窓口の1つである駅の改札。駅員とももうすっかりジャスティンは顔なじみだ。

近代的なホームだが車体自体はどこか温かさを感じる。しかしど一いう会話してんだ?

ワルツの練習もできるまさしく憩いの場。やっぱり女の子って不思議だよなあ。

スーの家

ジャスティンについて回るスーだが、家もこれまたぴったりとくっついている。この2軒は家同士も仲が良く、スーはたびたびリリィさんにごちそうになっているようだ。

やさしいおじ夫婦に育てられたスー。お姉さんぶったり背伸びしたい年頃なのよ。

2階にあるスーの部屋。よく片づいていて、ジャスティンの部屋とは大違い!!

パームの周辺には遺跡や鉱山が、ここは序盤の要になりそうだ

右のマップを見てのとおり、パームの周辺には軽い冒険にはうってつけのポイントが2カ所ある。1つはサルト遺跡。世界各地に点在する謎の遺跡群の1つである。過去の遺跡の発掘では、彫像や壁画が多数、出土されているが、古代文化や古代文明の成り立ちの解明には役だっていない。唯一"エンジュール神話"が有力な手がかりと見られているが……。そんな中、なぜかガーライル軍が、再度発掘作業を開始した模様。そっとしのびこんで探索してみると、まだ発掘されていない抜け道が!? そしてその奥で、ジャスティン達は思ってもなかった事態に遭遇するのだった……!! とまあ、何やらイベントが絡んできそうなこの遺跡は、序盤のヤマ場と言ってもいいだろう。そしてもう1つ探索できそうなのがレック鉱山。以前はパームの繁栄にひと役買っていたこの炭坑も、今はすっかり寂れている。しかし鉱山の奥には何かが隠れているような気配も。トロッコがあるんだもの、ついついこれに乗って探索したくなるってもんよね。

Ⓐサルト遺跡

以前バール将軍の指揮下で発掘が行われ、作業終了後発掘された品々はパームの記念博物館にて展示されている。が、つい最近になってガーライル軍が再度発掘を再開、現在この近辺は厳重な警戒が敷かれている。

サルト遺跡の入り口付近。何やら戦車のようなものものしいものが。

内部は岩だらけ。よく見ると人の顔のパーツのような岩が多いな。

不思議な模様と像……。一体、どのような文明が存在したのか!?

Ⓑレック鉱山

以前は大量の石炭を産出し産業革命時のパームには欠かせない鉱山だったが、今では廃坑と化している。最近この奥から獣の咆哮が聞こえるとの噂もあるが……。

レック鉱山の入り口。樽や木箱が散乱し、人の気配は感じられない。

内部。かつて活躍したトロッコも今は寂しく捨て置かれたままだ。

パームの街

発売日は？ どんなふうに仕上がる？ 気になる開発状況を宮路 武氏に直撃!!

現状としてはマップは8割方完成しています。あと1カ月ほどでマップに関しては終えられると思います。やっぱりデモシーンがこのゲームのウリというか一番面白い部分なので、ちょっと時間がかかっていますね。CGのデモはゲーム中で12～13カ所ぐらいだと思います。SEも戦闘部分などはほとんど上がって、もう最終発注という段階ですね。かなりリアルな方向に音を作っているので、今までのゲームとは印象的には違って聴けるんじゃないかと思います。声優さんもまだ発表できませんが決まってはいます。ただ、声も全体的に出すとうっとうしいものになるんで、キメになるような部分で重点的に出していこうと考えています。戦闘時のかけ声とか、ああいったところはバンバン出していこうと思っていますけど。今回は映像は、もちろん世界観や設定にていねいにいろいろとアイデアを盛り込んでいるので、期待してほしいと思っています。このゲームは冒険活劇ですからね。アクションRPGでないにもかかわらず活劇の要素を見せられるようなゲームを目指してますんで。ストーリーに関しても、みなさんの期待にたがわず、最大級の感動をお届けできますよ。ともかく鋭意制作中です。予定より遅れ気味ですが、みんな24時間体制で頑張っていますんで、皆さん期待していてください。

ゲーム アーツ 取締役開発部長
宮路 武さん

「ガングリフォン」やメガCD版「シルフィード」などでわかる通り、他を圧倒する高い技術力を持ち、常に斬新なアイデアをゲームに取り入れているデザイナー兼プログラマー。

Sentimental Graffiti
センチメンタル・グラフティ

SPECIAL REPORT 特報!!

NECインターチャネル
恋愛アドベンチャー
●発売日未定●価格未定
●1人プレイのみ●全年齢推奨

いよいよ公開！サターン版画面写真

何かと話題だけが先行し、なかなかゲーム本編の実態がつかめなかった「センチメンタル・グラフティ」だが、ついにサターン上で起動している画面写真が登場。こりゃ具体的なゲーム内容が明らかになる日も近い、というわけで、今回はゲームシステムの概要のおさらいをしておこう。

ゲームに登場する12人のヒロインは、日本各地のまるで違う場所に住んでいる女の子達(当人どうしの面識はない)。東京在住の主人公はさまざまなバイトをして、彼女達に会いに行くための資金を稼ぐ。現地では、その土地ならではのデートスポットに女の子と繰り出し、親交を深めていくのだ。好感度が上がれば、女の子の方から上京してきたりと、スケールの大きさに見合ったイベントが楽しめるようになっている。

▲これがメイン画面

中央に女の子の上半身グラフィック、下部に半透明メッセージウインドゥという、美少女ゲームの基本ともいえるレイアウト。メッセージの選択によって、女の子の態度や表情が多彩に変化するのだ。

フレッシュな"声"が入る！

会話はウインドウにテキストが表示されるとともに、当然のことながら声優による音声が入る。言葉の端々に、各地の特色が表れるところもしっかりと聞いてほしい。

イベントシーンは フルサイズCGで迫る！

女の子に会いに行く時期やデートスポットの選択によっては、通常とは一味違う展開が楽しめる。こうなれば、女の子の主人公に対する"せつなさ"もグンとアップするに違いない。

次のページにはさらに新情報が！

限定30,000枚のプレミアムソフト

NECインターチャネル
デジタル画集

●3月28日発売●2,980円
●1人プレイのみ
●全年齢推奨●限定品

すでにラジオ番組やCDシングル、はてはUFOキャッチャーのぬいぐるみなどで展開している「センチメンタル・グラフティ」の世界だが、この春ついに、サターンソフトでも始動する。といっても本編そのものではなく、デジタル原画や設定画などが収録されたファン用データベースソフト。このほかにも右頁で紹介しているボイスチャレンジャー最終オーディションの様子や、12人のヒロインの声優のメッセージがトゥルーモーションムービーで収録されるなど、本編とはまた違ったお楽しみが用意されているのだ。さらに特典として、CDジャケットサイズの特製センチメンタルカレンダー（12枚1組）がついてくるというから、グッズコレクターは意地でも入手しておくように。

本編発売前に一足早く彼女達に逢える

サターン超高解像度画面による
デジタル原画ギャラリー

ウィンターバージョン

「ファーストウインドゥ」に収録される甲斐智久氏の100点以上のイメージ原画は、640×448ドット・32,000色の超高解像度モードで再現されている。その正真正銘サターン版の画像の一部を紹介しよう。

トロいとまでは言わないが、かなりホンワカした感じの沢渡。普通のゲーム構成であれば、メインの位置にいてもおかしくない存在である。彼女と付き合えば、"平凡の偉大さ"がイヤというほど実感できるだろう。

しっかりしたお姉さんタイプの女の子は、恋愛面ではなかなか思うようにいかないらしい。相手に甘えることに慣れていないから、つい無理しちゃうんだろうな。安達はまさにそんな女の子の典型。包容力でアタックせよ。

言動が突飛な女の子は、自分から無理に合わせても気疲れするだけで、せつなさとはまた次元の違う苦しみを味わうことになる。永倉は、彼女独特のノリが好きか、または許せる人だけ挑戦しよう。性格自体はかわいいよ。

都会的である意味スタイリッシュな星野。ポリシーのなさがポリシー、というフシがあるので、へんに張り合おうとせず、自然に付き合えば、案外好感を持たれるかもしれない。彼女から学ぶところは何かと多い……はず。

1/19ボイスチャレンジャー最終オーディション行われる!

NECインターチャネルが昨年夏から進めてきた声優オーディション企画「ボイスチャレンジャー」の最終選考が今月19日に行われた。応募総数1428の難関をくぐり抜けた18人によって6人のヒロインの座が争われたわけだが、審査員の中には大ベテラン声優、神谷明氏も名をつらね、実演を終えた女の子に鋭い質問を投げかけていた。

合格者発表のパーティーには、すでに決定している6人の声優陣も駆けつけ、会場は初々しい中にも何かを期待させるムードで包まれたのであった。なおこの模様は15分のドキュメンタリータッチのムービーとして「ファーストウインドゥ」に収録される。

本誌編集長も特別審査員として参加。決定した6人中5人を推薦したとあって満足気。

初めて一同に介した「センチメンタルグラフティ」の声優陣。「ライバルでありながらいろいろ相談しあえる仲間として頑張っていきたい」と決意を新たにした12人だった。

保坂美由紀

見た目といい性格といい、あまりメガネっ娘然としていないところがかえって新鮮な保坂。たとえはかなりよろしくないが、"いざ話してみたら結構面白い図書館のおばさん" 的な感覚でお付き合いができそうだ。

山本るりか

「これからもいい友達で」の大どんでん返しを食らう確率がかなり高めな山本。そうなったのも、もとはといえば主人公との想い出に原因があるので、責任感に熱いプレイヤーだったら、積極的に彼女と交流をはかるべし。

綾崎若菜

綾崎のようなキャラは、他のゲームであれば古風な面が誇張され、もっと冷たい感じになっていただろう。そうならないところがこのゲーム独自のバランス感覚。サントリー京番茶のCMの世界観が好きな人向け。

森井夏穂

世間から注目される才能を持った女の子はプライベートは何かと窮屈になりがちだけど、庶民派感覚の森井はそうでもなさそう。さすがに毎日のように会うことはできないが、彼女の心の拠り所としてうまく立ち回ろう。

センチメンタルグラフティに想いをはせる 1

「センチメンタル・グラフティ」のキーワードは "せつなさ"。つのる想いとままならぬ現実の葛藤の末にジワジワと押し寄せてくる例のアレだが、これと1人よがりな思い込みを混同している人は結構多かったりする。「僕がこんなに好きなのにどうして彼女はわかってくれないんだ。ああせつない」って、その前にちゃんと意思表示してんのか？ と突っ込みたくなるケースだ。それが高じると今人気(?)のストーカーになっちゃうから、心当たりのある人はお気をつけなされ。なーに、せつなさなんて、告白してフラれりゃ、すぐ味わえるものさ。グスン……。

6人のキャストが決定！

先輩の6人とともに本編収録へ

「演技力と思いきりのよさ、そしてこれからのアイドルとしての将来性」（審査委員長・アーツプロ大田氏）が認められ、見事最終オーディションに合格した６人の女の子たち。キャスティングの方もそれぞれの持ち味が生かせる形でまとまり、まずは一安心といったところだ。彼女たちは「センチメンタルグラフティ」のヒロイン役によってプロへの第一歩を踏み出していくわけだが、仲間同士でのいい意味でのライバル意識が、作品全体のクオリティの向上につながることを期待しよう。

岡田純子 安達妙子役
鈴木麗子 遠藤晶役
西口有香 七瀬優役
牧島有希 保坂美由紀役
岡本麻見 星野明日香役
今野宏美 山本るりか役
小田美智子 綾崎若菜役
鈴木麻里子 沢渡ほのか役
豊嶋真千子 杉原真奈美役
前田愛 永倉えみる役
米本千珠 松岡千恵役
満仲由紀子 森井夏穂役

センチメンタルグラフティに想いをはせる 2

それにしてもすごい設定のゲームである。小学４年生から中学３年生の間に転校しまくり、各主要都市でしっかり想い出の女の子をキープ（?）し、第２次成長期も無事済んだ頃にまた会いに行こうなんざ、主人公もたいした男である。ノーマルな心情で考えれば、幼なじみの安達や、地元に一番近い場所（横浜）に住んでいる星野、あとは一番最近まで一緒にいた松岡あたりが連絡をとりやすい存在ではあるが、女の子の性格だとか、ゲームを進めるうちに明らかになっていく、それぞれの女の子たちとの“想い出”の内容を知るにつれて、思い入れの度合いも変化していくだろう。

杉原真奈美

感受性の高さと線の細さを兼ね備える杉原は、いかにも危なっかしい存在。結果的に恋愛感情が芽生えればめっけもの、くらいの気持ちで、ヒューマンドキュメンタリーよろしく温かく優しく接してあげたい。

七瀬　優

交流を深めていくうちに「見ている地平が違う！」と痛感させられるのが、この七瀬ではなかろうか。しかしここで恋愛とは俗世の戯言、などと悟ってしまうのは早合点というもの。もっと大きな真理が見つかるはずだ。

松岡知恵

めんたいロック、などという言葉があるほど九州福岡はバンド活動が盛んな土地柄。その雰囲気に呑まれてしまっては、松岡と表面的な付き合いだけしかできない。一途に夢を追いかける彼女の良き理解者となろう。

遠藤　晶

女の子が漠然と憧れるカッコ良さを体現している遠藤。マゾの気がある男子がコロッとまいってしまうタイプだ。そんな彼女の想い出の一部を担っている主人公の立場を利用（?）すれば、意外な一面が見られるかも。

特報!! SPECIAL REPORT

人の温もりが恋しい季節のラブストーリー

同級生2

●NECインターチャネル
●発売日未定●価格未定
●アドベンチャー● 1人プレイのみ
●シャトルマウス対応●18歳以上推奨

田中美沙

▲前作では実はヒロインの舞より人気があったという噂の美沙。大学生に成長した彼女は新たな魅力を見せてくれる。

最新版のゲーム画面を公開!!

最近すっかりごぶさたしていたせいか、ユーザーをはじめ各方面をもやきもきさせていた「同級生2」だが、久々にサターンの最新版を堂々掲載! 今回はNECインターチャネル標準（最近は業界標準？）のハイレゾビジュアルに加えて、ゲーム部分の要となる町中（八十八町）のマップ画面を初公開だ。ちなみに現在の開発状況は……というと、発売日こそ未定だが完成はそう遅くはならないと書いておこう。

さて、次号（といってもわずか1週間後だが）ではユーザーの興味の焦点であろう、サターン版ならではのリニューアル部分や、オリジナル要素について新情報をお届けする。

▲とにもかくにも物語の中心となる八十八町。ここは、その中でも特に重要な学園や公園近辺だ。

◀2のヒロインの唯。彼女の素直になりきれない屈折した愛情表現が、物語の見どころだ。

視界にやさしいステータス表示

通常

◀マップ画面では、時間や所持金などのステータスは通常は画面上部に表示。だが、上端に移動すると……。

▶竜之介が町の最上部に来ると、ステータスがキャラクターのかぶらないよう、画面外へ一時的に退避するのだ。

スクロール時

ビジュアルも続々完成!

▼学校よりもTV局にいるほうが多い売れっ子アイドル。意地悪マネージャーにもめげない健気なコ。

▼八十八町の旅行代理店で顔見知りになった後、年末の温泉旅行で偶然にも同じバスに乗り合わせるバスガイドさんです。

▶永島温泉の田舎むす...もとい、純朴娘。竜之介に会いたさに一人で上京してくる困ったちゃん。

▶本当は恐いくせに竜之介とホラー映画を同席するいずみ。女心は複雑。

南川洋子

▶がさつなようでも、恋愛にはまるで"うぶ"なところがかわいい洋子。

次号はさらなる最新情報が!! 暫し待て!!

正義

地球防衛バンドの復活

前作でトウジ、ケンスケの手によって結成された地球防衛バンド。彼らは今回でも新たな活動を企んでいるようだ。新たな活動のターゲットになったのは転校生の山岸マユミ。トウジたちは自分たちの口からは言い出しにくいので、シンジに彼女を説得するように命ずる。内向的な性格のマユミに話しかけるのは何か気まずく、シンジは戸惑いながら説得を開始する。トウジ、ケンスケのフォローが良かったのか、なんと、マユミはボーカルになることを承諾。新・地球防衛バンド結成の瞬間だ！

熱唱する新・地球防衛バンド!!

ネルフ本部でオペレーターをしている青葉の趣味でもあるギター。彼の隠れた一面だね。

新・地球防衛バンド熱唱の図。一体、どんな歌になるのか今から気になるけど、マユミの声は声優の氷上恭子さんなので、曲のデキもかなりいいものになると思われる。シングルCDも楽しみ!!

今回はお待たせの新作アニメーション大公開ヨン♡

前回に引き続いて、今回も新作アニメーションを大々的に公開しよう。この新作アニメーションの最大の特徴は、テレビ版の使い回しではなく、新たに描き下ろされたという点。テレビでは見ることができなかったシーンが目白押しだぞ。今回は、ゲーム冒頭でのアスカとシンジが喧嘩するシーン、新・地球防衛バンドの活動シーン、そしてファン感涙のアスカ、マユミ、ヒカリの水着ショットをお届けしよう。

下駄箱でのひと悶着の後、教室に入ったシンジだったが、後ろを見るとアスカの「アッカンベェ～!」が。アスカは一体、何を怒ってるんだろう?

マユミは学級委員のヒカリの隣の席になった。何かと面倒見のいいことで評判のいいヒカリだが、トウジ、ケンスケたちにはかなり手を焼いているようだ。

激怒するアスカ！朝っぱらから一体、何が……

朝、登校して下駄箱にいると、突然、アスカがシンジをひっぱたいた。なぜアスカが怒っているのかはわからないが、シンジの頬にクッキリ残った手形が怒りの度合いを感じさせる。

アスカに叩かれて教室に入ってきたシンジをトウジ、ケンスケがそれをかばうかのようにからかう。しかし、実際は結構、いい奴らだったりするのだ。

最近オススメのエヴァグッズ①

【メッセージボイス・テープ】某アニメショップで売っているもので、シンジ＆アスカ編が出ている。仕事仲間の健崩から借りたものなのだが、これがなかなかいい。シンジとアスカの会話が楽しめ、さらにモーニング・メッセージ、留守番電話メッセージ、励ましメッセージなどが入っている。僕はこのテープを聞いてからすぐに近所のディスカウントショップで録音機能付き目覚まし時計「伝言くん」をゲット！　アスカのモーニングコールで目覚める快適な毎日を過ごしています。

「何ジロジロ見てんのよ! バカシンジ!!」

今回、一番の目玉(?)はこの水着シーンであろう。何しろテレビ版では拝めなかった学級委員長のヒカリの水着姿は初公開なのだから。もちろん、新キャラクターであるマユミの水着姿が拝めるシーンもある。テレビ版ではアスカが水着になるシーンはあったのだが、スクール水着のシーンはなかったので、これも初公開だね。ちなみにこの校内水泳のシーンでは、選択肢によって登場するキャラクターに変化が生じる。うまく選択肢を選ばないと自分の好きなキャラが見れないのだ。

初公開委員長の水着ショットだ!

選択肢によってはアスカを見ずにマユミを見ることもできる。

男が生きるうえで必要不可欠な存在

水着

新世紀 EVANGELION 2nd Impression

●セガ●3月7日発売●6,800円●アドベンチャー●1人プレイのみ●シングルCD付き

「エヴァ2」スペシャルインタビュー第2弾を敢行!

付属のシングルCDは2曲入り。1人は氷上恭子さんの歌で、もう1人は……?

本誌　まず、今回発表された付属CDの概要からご説明いただけますか?
茂木　前回の地球防衛バンドの挿入歌が結構評判良かったので、今度はそれを独立させちゃおうというのが発端です。曲数的にもシングルCDなら4曲までいけますしね。今回は転校生に歌ってもらって、2曲分にカラオケをつけて全部で4トラックになる予定です。
本誌　両方とも転校生が唄うんですか?
茂木　1曲は氷上さん（山岸マユミ）に「君が君に生まれた理由」という歌を歌っていただいたんですが、地球防衛バンドがマユミちゃんと親しくしなかったらというシナリオの時は誰かを誘うとその人が歌ってくれる、ということなんですが、誰が唄うのかは……また今度にしましょう(笑)。もちろん曲も違いますよ。
本誌　では､本来のゲーム内容について、そろそろ固まってきたと思いますが……。
茂木　先日も言ったとおり、基本は前作と同じです。オープニングで「残酷な天使のテーゼ」がまず流れて、本編はアニメーションでずっと進行していきます。選択肢によってストーリーに分岐が起こって、またストーリーがアニメーションで続いて、最後にエンディングが流れる、といった感じです。静止画も出てきますが、演出的効果を狙ったもので、あくまでアニメーション中心です。また、今回は分岐が多少多めになっていますね。
本誌　そうすると、アニメの再生方法が気になるんですが……。
小林　前作と同じく、シネパックです。皆さん、トゥルーモーションのほうが、画質が上のように思われるかもしれませんけど、セルアニメをデジタル化して使用する時には、シネパックのほうが綺麗に再現できるんですよ。特に、真っ黒な画面とか、暗転した時の画面なんかで、トゥルーモーションを使うと、ザラザラした変な画面になってしまうんです。画質のみならず絵の見せ方まで、前作以上に、動きのある内容に仕上がってますよ。
本誌　じゃあほぼ完成しているんですね。
小林　アニメーションの方はすべて完成して、サターンに組み込む処理も終わってます。現在、絵と音声の調整中です。全体で75%というところでしょうか(笑)。
本誌　戦闘システムの方は?
小林　そちらは今煮詰めてる最中です。この前、散々簡単にしますって言っちゃ

最近オススメのエヴァグッズ②

【ミサトのペンダントとネルフの財布】ストーリー中、ミサトが肌身離さず身につけているものと同型のペンダント。僕はマヤも好きだけどミサトもけっこう好みなので、最近、気に入って身につけてます(これも仕事仲間の健崩と某アニメショップにて購入)。このペンダントを買うときに同時に見つけたネルフのロゴ入り財布も使い勝手がよくていい感じ。特にネルフのロゴの部分が金のプレートになっていてカッコイイです（別に宣伝してる訳じゃないよ、念のため）。

蛹 さなぎ

この「エヴァ２」では使徒が３段階に変化するというのは今まで紹介してきたとおり。しかし、最初に紹介したのは幼体の使徒、前回で紹介したのは最終形態の成体の使徒だった。そう、途中の蛹（サナギ）形態の画面写真はまだ公開していないのだ。また、サナギの詳細についてもまだ公開することはできない(ゴメンね！)ので、とりあえず右のイメージイラストでガマンしてもらいたい。このイラストは、サナギの使徒がビルと同化しているところ。この状態からどんな攻撃をするのか？また、なぜビルと同化しているのかといった事はまだ不明。サナギの詳細については近々公開する予定だ。

カードも3枚紹介!!

上の３枚は前作のリニューアルパッケージに同梱される、NO.1、4、7だ。カードはキャンペーン終了後も同梱されるけど、やっぱりファンとしては全部集めたいよね。

ジャケットもついに完成！ なんとオリジナルシングルCD付き！さらに!!

早くもジャケットイラストが完成!!　またオリジナル挿入歌シングルCDと、オリジナルイラストの「オリジナルカードダスマスターズ(以下カードダス)」が同梱される。シングルCDについてはインタビューを見てもらうとして、もう一方のカードダスだが、絵柄は全部で９種類。本作にはそのうち３枚が、もう３枚は前作のリニューアル版に同梱される。残る３枚だが、これは本作と前作(リニューアル版でなくても可)のタスキ部分、裏上部のマークを切り取り、本作に封入されている専用のハガキに貼って送付するともらえるのだ。応募期間は'97年３月７日〜'97年６月末日(当日消印有効)。ファンは絶対に揃えろ!!

ったんで、まあ前作よりは楽かな、ぐらいに。というか今回は、腕の上手いヘタが影響がないようにはなってます。
本誌　ブック処理を使った画面作りのほうもうまくいっているようですね。
小林　もともとは、セルアニメ上でポリゴンを融合させる技術だったのを応用したんですけど、ゲームの場合にもうまくいってますね。これを使わないとポリゴンとセル絵に絵的な質の違いが出てしまいますが、ほとんど違和感なく融合されているのがわかりますよ。
本誌　オープニングとエンディング、あとアドバタイズは、どんな感じに？
小林　今回もテレビシリーズのX話という設定なので、オープニングは「残酷な天使のテーゼ」です。エンディングは「FLY ME TO THE MOON」を使います。それはテレビの中の、１話ということで作っているものですから。もちろん、タイトルが入ってアイキャッチが入って、サブタイトルの英語バージョンが出てっていうところもちゃんと入っています。ただちょっとやろうかなと思っている部分があるので、それはプレイしてみてのお楽しみということで。１つだけ言っちゃうとオリジナルで長めのエンディングを１つ入れているんです。これは、テレビシリーズの１話としてそぐわないんじゃないかって、社内でも入れるかもめたんですが、テレビ番組にもお正月とか年末とかにスペシャルがあるように、スペシャル枠と考えて入れていこうということになりました。どんな条件で出るのかっていうのはまだ秘密です。

第一コンシューマ研究開発部
ディレクター
小林　正英氏
アニメも完成し、そのクオリティにも満足そうだった。サターンでの再現度は？

前回好評だったオマケは健在です

本誌　あと、アドバタイズについては？
小林　前回予告編の他に、エヴァンゲリオンを知らない人のための、まあ軽く説明したテロップみたいなものを入れていたんですけど、今回は堂々と外してます。また、予告編は前回のがあまりにも好評だったんで、前より多いパターンを作ってあります。できたらそれ以上の何かも入れたいと思っていますけど……。
本誌　次回はこういう情報を出しましょうみたいな感じのものはありますか？
茂木　次は歌もう1曲を発表します(笑)。誰が歌うのかは今は想像してください。ヒント!!　レギュラーキャラクターです。あとは、ストーリーをさわりだけでも出していければいいですね。
本誌　おまけの部分とかは？
茂木　お見せできるかわからないんですけど、おまけだけじゃなく、前回好評だったところは全部残します。オリジナルストーリー、地球防衛バンド、オープニング、エンディングなど、曲も全部テレビと同じ曲。それから予告や挿入歌が入ってて、あとは挿入歌のカラオケも良かったかな、とか。そういう感じで全体の流れとして良かったところはそのまま残すと、よりマニアックになったエヴァのファン層に、突っ込まれないクオリティーをシナリオの面でもアニメーションの部分でも、もちろんソフトとしての面としてもちゃんと達成するというところで…、作っててその辺は達成したんではないかという感じですね。
本誌　完成が待ち遠しいですね。次回も期待していますのでがんばってください。

第一コンシューマ研究開発部
デザイナー
茂木　幸樹氏
インタビューで予告編のことも語っていただいた。開発も佳境で東奔西走の毎日とか。

最近オススメのエヴァグッズ③
【世界の中心で愛を叫んだけもの】かなり前から発売されているSF小説で、この本のタイトルが最終話のタイトルになった。僕はエヴァがテレビで放映される前からこの本の存在だけ知っていたけど、地元の本屋に行ったら〝最近売れているコーナー〟にこの本が山のように積まれていて、本の上に「エヴァンゲリオン最終話のタイトルになった本です」という札があったのを見てガッカリ。この本自体は面白いものなので、〝エヴァだから〟という理由以外で興味のある人にだけ読んでほしい。

機動戦艦ナデシコ、サターンに向けて緊急発進!!

特報!! SPECIAL REPORT

細部まで練り込まれた設定、個性的なキャラクターが織り成す人間ドラマが数多くのファンを魅了した近未来ＳＦ超大作「機動戦艦ナデシコ」。待望のゲーム化決定！

機動戦艦ナデシコ（仮称）

Martian Successor NADESICO

●セガ ●発売日未定 ●価格未定 ●恋愛アドベンチャー＋戦闘シミュレーション ●全年齢推奨

注目のゲームシステムは恋愛アドベンチャーとシミュレーションバトルの２本立てとなっている。プレイヤーは主人公テンカワ・アキトとなり、ナデシコの乗組員と会話やデートをしながらストーリーを進めていく。そこで各キャラクターとより親密な仲になることができれば、さらに深いイベントが発生することもあるのだ。木星トカゲが対地球用に開発した超巨大兵器を破壊すべく、一路旅立つナデシコを待ち受ける運命やいかに。木星トカゲの襲撃か、はたまた甘い恋のロマンスか？ それぞれの想いを乗せ、戦闘経験ゼロの集団が今、軍とは無関係に宇宙を目指す！

なぜなにナデシコ講座 PART.1 世界観について

NERGAL ND-001 NADESICO

西暦2195年。人類は未曾有の危機に瀕していた。木星から飛来した無人兵器群、通称“木星トカゲ”の侵略により、火星植民地、月コロニーともに壊滅的な被害を受けたのだ。そして、その脅威は地球にまで及んだ。2196年現在、地球連合軍は勢力圏を衛星軌道上まで押し戻したとはいえ、未だ各地に残る木星側兵器に手を焼く毎日である。

Adventure Scene

アドベンチャーという言葉には冒険心・思いがけない経験などの意味があるそうです。参考までに……。

例えばユリカとメグミの場合

こと恋愛に関しては少々強引なところがある通信士のメグミ。奥手なアキトに対し、メグミは彼をバーチャルルームへと呼び出すのだが？

ナデシコの艦長ユリカ。普段はアキトを「私の王子様！」といってはばからない彼女だが、時にはこんな真剣な表情を見せることも。

その他のヒロイン候補は？

なぜか女性クルーの多いナデシコには、それだけチャンスも転がっているわけで。アニメでおなじみのあのキャラとも実は……なんてこともあるかも。

若干11歳。オペレーターを務めるルリとの話も当然あります。

Simulation Battle

シミュレーションバトルもあるよ

ナデシコの誇る人型メカ“エステバリス”による戦闘シーンはミッションクリア制のロボットバトル。とっつきにくさを解消し、初心者にも楽しめる内容になる予定。詳細は今後、明らかになるだろう。

詳しくは続報を待っててネ♡

早くも驚くべき裏技が多数発覚！ 驚け！

ついに発売された「デイトナC.E」の隠された謎に迫る！

DAYTONA® USA CIRCUIT EDITION™

デイトナUSA CIRCUIT EDITION

●セガ●発売中●5,800円●レーシングゲーム
●2人対戦プレイ可能●レーシングコントローラー／マルコン対応

SPECIAL REPORT 特報!! デイトナUSA CIRCUIT EDITION 隠しフィーチャー大公開Part2

今回は発売直後の新情報として、ドーンと隠しフィーチャーを大公開／ まだまだあるので今後もお楽しみに〃

その1 無敵のデイトナカー出現！

なななな何と、アーケード版をはじめ、サターン版でも主役だったホーネット号、その名も「デイトナカー」が復活〃 しかも、今回はただの復刻ではなく、恐ろしいまでものパフォーマンスアップしての登場だ。このマシンを使えば、どんな過酷なレースでも楽に勝ててしまうぞ／

懐かしいブルーのボンネットが逆に新鮮なデイトナカー。全開でブッ飛ばせ！

性能は全車の中でも群を抜いてトップ。ドライブすれば、その違いを肌で感じとれる。

すべてが最高値／

コレを見よ／ 何とすべてのパラメータが最高値になっているのだ。

もちろん新コースでもデイトナカーは走る。見た目は前作のホーネットでも、中味は完全なモンスターだ。

あらゆる性能が最高値のスーパーマシン!!

デイトナカーの出現条件

ノーマル以上で全コースを１位でクリア

HORNET号と比べてみると……

加速力では……

HORNET	デイトナカー
ATでスタート約５秒後の様子	同じく５秒後、この速度差に注目／

トップスピードでは……

HORNET	デイトナカー
初級、1周目の第2ストレート	同じ場所で撮影。ちなみにATだ

その2 開発者のゴーストカー出現!!

前作「デイトナ」になかった機能の1つとして注目されているゴースト。それが今回投入されただけでも嬉しいところだが、何とそれに加えて「ラリー」で好評だったあの開発者ゴーストが本作でも登場する！　やり方は右のとおりに入力するだけという簡単操作で、究極の走りを堪能できてしまうぞ。今回、このゴーストを作り上げたのは、例によってセガ最速王の名を持つ中村氏。その最速の走りをゴーストで堪能するもよし、一緒に走ってみるもよし、だ。

開発者と走れる

中村ゴーストは速い。一緒に走ると何かと勉強になるぞ。

コマンド
タイムアタックの周回セレクトのところでカーソルを規定周回数に合わせてから X、Y、Z、を押しながらCで周回数を決定すると出現する。

開発者ゴーストを見る

リプレイとしてゴーストを研究することもできる。走りを盗め。

コマンド
レコード画面のタイムアタックにカーソルを合わせてスタートボタンを押すと開発者ゴーストを再生できる。

ゴーストを作った男
中村氏から一言

これがアドレナリン走りだ！　いや〜、今回はまじっこで苦労しました。久しぶりにアドレナリン出まくりって感じだったけど、何とか全コースとも人様にお見せできる走りができたと思います。でもデザートコースだけは、もう勘弁してちょ〜。

その3 初級コースのスロットマシンを止める

前作にもあった小ネタ。初級コースで回っているスロットマシンは、Xボタンを押すことで止めることができるぞ。ちなみに当たりは以下のとおり。

前作でも話題になった初級のスロットマシンは、今回も止めることができるのだ。マークがそろえば以下のような恩恵が受けられるが、そろわないと何もナシ。ただ、止めようとすると視点が変わってしまうので注意しよう。

効果
7/7/7で7秒タイム加算
BAR/BAR/BARで5秒タイム加算

その4 上級コースのジェフリー像を逆立ちさせる

これも前作にもあった小ネタ。上級コースを逆送すると、コスモス通りを上りきったところのジェフリー像が逆立ちするぞ。ちなみにXボタンで回ります。

ジェフリー像が逆立ちするというこの技は、もちろんアーケード版にもあったもの。しかし、本来は2周目で逆立ちするところが1周で済むなど、細かい配慮がされている。だから？　などと言わないように。

逆立ちのさせ方
逆走する

その5 通信対戦時に敵車ナシでプレイする

通信対戦プレイの際に、邪魔な敵車を表示しないようにする裏技。アーケード版のプレイヤーズオンリーと同じ機能と思えばいい。これも嬉しい機能だね。

38台にも及ぶ敵車が表示されないため、まさに1対1のバトルを楽しめるというのがこのモード。敵車によってラインが塞がれたり、思わぬクラッシュに巻き込まれたりといったことがなくなるので、気分良く対戦できる。

コマンド
コースセレクトでL＋Xボタンを押しながらスタートする

好結果募集中!! デイトナUSA　CIRCUIT　EDITION
タイムアタックコンテスト

○募集期間　：1月24日〜3月31日（当日消印有効）
○コンテスト内容：5コース選択自由のタイムアタックバトル（コースレコード）
○応募方法　：自分の走った結果を後方視点のリプレイモードにして録画したビデオ（VHSのみ）とコース、タイムを明記した紙を同封のうえ、送ってね。その際、封筒の表にもコース、タイムを明記してください。
○これが豪華景品だ：1位　デイトナオリジナルキャップ＋セガサターンモデム
2位　デイトナオリジナルレースアンブレラ＋対戦ケーブル
3位　デイトナ特製Tシャツ＋ステッカー

各コースの最終ランキング1位〜3位に豪華賞品を用意しているぞ!!　奮って参加せよ。

コース	コンテスト参考ラップ
スリーセブンスピードウェイ	17"80
ダイナソアキャニオン	45"00
シーサイドギャラクシー	1'40"00
ナショナルパークスピードウェイ	34"00
デザートシティ	45"90

ルール
・カーセレクトは自由（ただし馬、デイトナカーは不可）。オートマチック、マニュアルは選択自由。ラップ数は各コースの初期設定された周回数のみで行います。

スリーセブンスピードウェイ　／8周
ダイナソアキャニオン　／4周
シーサイドギャラクシー　／2周
ナショナルパークスピードウェイ／6周
デザートシティ　／4周

あて先
ついに始まるタイムアタックコンテスト!!　開発者を驚かす、みんなのアツイ走りを待っている。〒103東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部「デイトナタイムアタックコンテスト」係まで。

発売まであと2週間!! 今すぐ予約に急げ!!

サクラ大戦デジタルファンディスク「花組通信」。本誌でも前号、前々号と続けてお伝えしているとおり、帝劇花組のファンクラブ会報「帝劇倶楽部」と、花組及び帝劇三人娘の各声優さんへのインタビュームービーを収録した、内容充実のサターン用CD-ROMなのだ。発売を目前に控え、新たな画面写真が公開されたので、ここで一気に紹介するぞ!!

デートゲームも遂に公開!!

「花組通信」の中で1番気になる、相性占いの画面が遂に公開されたぞ。もちろんデート部分は花組6人、全員分用意されている。君は全ての隊員とデートできるかな？

特報!!
SPECIAL REPORT
完成度ー100%

●セガ● 2月14日発売●4,800円
●デジタルファンディスク●ムービーカード対応

花組放談

さくらがいろいろな人にインタビューする「花組放談」。今回登場するのは、CG監督を担当した、レッドカンパニーの永田太氏。光武や神武の開発秘話などが、ムービー付きで聞けちゃうのだ。

ゲストは「サクラ」CG監督・永田氏

各隊員の連載コーナーもあるぞ

隊員それぞれが、得意な分野のコラムを書いている連載コーナー。ちゃんと各隊員が読み上げてくれるのだ。起動するたびに違うコラムに変わるという仕掛けなので、全て見るのは一苦労かも!?

神崎財閥の令嬢であるすみれが、お嬢様の心得を教えてくれる「お嬢様育成講座」。

マリアのお料理教室では、ボルシチの作り方をレクチャー。本編と違って(?)今回はちゃんと肉入り。

イントロあてクイズ

蓄音盤の記事をクリックすると、椿が出てきてイントロあてクイズが始まる。全問正解するために、サントラを買って予習しておこう。

イントロを聴いて、曲名を当てよう。難易度は意外に高め？

各種㊙資料!!

記事の隅に「書庫大雪崩」の見出し。クリックしてみると、その時の再現フィルムが始まって……。由里が本棚の下敷きになってしまい、本の山の中から見たこともない資料が!!

スクープ!!

速報!! 花組隊員がこんどはコラムスになって登場するぞ!!

特報!! SPECIAL REPORT

完成度 50%

ドキドキ度120%!!

●セガ●3月28日発売予定●5,800円●パズル
●2人対戦プレイあり●全年齢推奨

名作パズルと話題のゲームがドッキング

昨年9月の「サクラ大戦」発売から、「花組通信」へ。そして3月、今度は「コラムス」で花組隊員たちと会えるのだ／「コラムス」といえば、いまだにアーケードでも人気の高いパズルゲーム。「花組対戦コラムス」になって追加されたLIPS分岐の用途は？ そして相手への攻撃方法は？ 「花組対戦コラムス」、略して「花コラ」期待は膨らむばかり／

名作・コラムス

セガ系のアーケード店には、現在でも多く設置されており、インカムも高い名作パズル・コラムス。写真はメガドライブ版。

花組対戦コラムス

花組キャラを使った対戦も組み込まれた「花コラ」。画面に出ているLIPS分岐画面には「ためる」などの文字が……。

花組スター勢ぞろい!

あそび方は4種類

右は、モード選択の画面写真。見てのとおり、1人用モード、2人対戦モード、シンデレラモード、ストーリーモードと4つのモードがある。1人や対戦の雰囲気はなんとなくわかるとして、シンデレラモードってなんだ!? ストーリーモードのストーリー内容も気になるぞ／ 待て次号!!

ゲーム中には、セリフなどの演出効果が多数盛り込まれるらしい。攻撃なども、それぞれのキャラの特徴あふれるものになりそうだ。

※画面は開発中のものです。

下級生

待ちに待った「下級生」の新着グラフィックを大公開。さらに開発部部長、下田氏のインタビューもゲット!!心して読んでくれ。

●エルフ●発売日未定●価格未定●恋愛ゲーム●18歳以上推奨

開発順調! 君のサターンにもお目見え間近?

「下級生」はプレイヤーが卯月学園に通う主人公となり、高校生活最後の1年で、13人の女の子の中から理想の恋人を見つける恋愛ゲーム。今回の新着画面はすべてゲームのポイントになるイベントのもの。三月静香、南里愛、山下美夏の3人のグラフィックがないのは残念だが、10人の美麗なグラフィックを堪能して、続報を待て!!

結城瑞穂

主人公のクラスメイトでスポーツ万能、成績優秀の女の子で学園のヒロイン的存在。上の写真は主人公とデートの帰りに、疲れて寄り添うように寝てしまう瑞穂。右の写真はお正月に主人公と楽しそうに羽根突きをしているシーン。

神山みこ

瑞穂の親友で、主人公が初詣でも利用する「指切り神社」の1人娘。上の写真は夏、営業している町立プールにて。門限が厳しいみこだが、楽しいデートのシーンももちろんあるぞ。

持田真歩子

隣町の葉月町にある高校に通う女の子。「カトレア」というフラワーショップでバイトをしている。写真は夜の世界一公園で主人公と追いかけっこ。もう1つはガーデンプールでのデートシーン。どちらも真歩子の魅力的な笑顔が最高だね。

※画面は開発中のものです。

皆川奈々

テニス部に所属している1年生で、恋に夢見る女の子。このイベントはティムと奈々の会話を主人公が覗いてしまうシーン。何を話しているの？

ティナ

主人公のクラスに転入してきた女の子で、南の国のプリンセスらしい。何かと主人公に付きまとう。葉月町の遊園地でフランクフルトを食べるティナに、背後の女性が恥ずかしそう……。

加納涼子

美術部に所属している女の子。何事にもクールな性格で、自分の芸術センスを認めてもらうために頑張っている。写真は主人公とデート、プールサイドでの1シーン。彼女のセンスが光る水着だね。

緑谷麻紀

卯月町の魚屋「江戸前」の看板娘で、非常に威勢の良い元気な女性。短大を卒業して家業を継いでいる。写真は主人公が麻紀の配達を手伝うと見れる1シーン。ミニスカートがちょっとまぶしい。

橘真由美

さっぱりとした性格で、今時の女の子らしく（？）複数の男性と付き合っているが、実は心の優しい女の子。おみくじを木の枝に結べなくて困っている真由美を、君ならこの後どうする？

飯島美雪

陸上部に所属する2年生で、気の強い女の子。陸上部の練習中にケガをしてしまい、主人公がハンカチを差し出すシーン。女の子にはやさしくね。

新藤麗子

俗に言う高ビーな性格で友達が少ないお嬢様。写真は南国アフリカパークでデート中に手癖の悪いサルにスカートをめくられてしまったシーン。

下田氏に聞く！ サターン版CGはこうなる!!

エルフ 開発部部長
下田 篤氏

本誌■開発にあたって、気を配っている点はどのようなところですか？

下田■CGに関してよく聞かれるのが色数のことですけど、数を使えば＝美しい、ではないと思っています。美しく感じていただくには、相応の数は必要ですけど、問題はユーザーの方々が見るテレビ上で、いかに美しいと感じられる仕上げができるかです。容量を気にせず描き込んでますから、3枚でも音声が入るし、かなりデータを詰め込むこととなりました。容量は結果として、サターン仕様の画面レイアウト・操作性には、幅の広い家庭用という部分を意識した作りになっています。

本誌■サターン版とパソコン版、顕著に違うところというのは？

下田■当然Hシーンに関しては露骨な表現は制約をしてますけど、全裸よりも美しい下着をまとうなどで、より扇情的で綺麗に見える表現をさせていただきました。当然シナリオ・音声も含めPC版を上回る表現で雰囲気を盛り上げてあります。

本誌■イベントが増えていたり、新しいCGが入る予定というのはありますか。

下田■基本的に数自体は変更していないんですけれども、1割以上のオリジナルCGが用意されております。お楽しみに！

本誌■シチュエーションなどは変わっているのでしょうか。

下田■微妙なところですね。PC版をプレイなさった方は、間違い探しじゃないですけど、またそこに新しい「下級生」の側面を発見して、よりキャラクター達の魅力に触れられると思いますし、初めてプレイされる方には、まさしく恋愛をプレイするわけですから、それをナチュラルに体験していただきたいと思います。

本誌■読者に一言お願いします。

下田■恋愛がしたいみんなの心に「下級生」が届きますように……。

本誌■ありがとうございました。

エルフスタッフが総力を注ぎ込んでいるサターン版に期待せよ!!

特報!! SPECIAL REPORT

●セガ●発売中
●5,800円●アクション
●２人同時プレイ可能
●全年齢推奨

S・F・P・D短期集中研修講座にようこそ!!

1st DAY ディープスキャンを極める

クレジットを増やすこと！　一見単純だが、実は奥が深いゲームだ

ここで高得点を取ればクレジットが増加。初心者は99クレジットにしておけば、楽々クリアできるぞ。

ルールと基本戦術

海上の自艦を左右に動かし、海中から攻撃してくる敵潜水艦を爆雷で攻撃するのが基本ルール。要は敵の攻撃を的確に避ければいいのだが、攻撃が激しくなってくると敵は絶対に避けられない弾幕を張ってくる時がある。この弾幕は早めに見抜いて、予め安全地帯に退避しないと回避不可能。敵の攻撃の着弾地点を把握して常に自艦の位置を確保し、攻撃するのが基本戦術だ。

◀コイツを狙え！

たまに現れる赤い敵潜水艦。コイツを倒せば一気に高得点だ。

操作方法

方向キーで左右に移動

左右に動くが、動きは結構遅め。自艦の端の先にも当たり判定があるので注意しよう！

AorCで爆弾を落とす

Aなら左側に　Cなら右側に

爆雷の数は６発。弾切れは避けたいところだ。

爆弾の様々な落とし方

ただ、やみくもに爆雷を落としても敵はなかなか仕留められない。敵を確実に撃沈するには爆雷の型を作る必要がある。ここに挙げた例を参考に自分の得意な型を確立しよう。

的中度解説　◎はとにかく当たる確率が高い。メインに使っていきたい型だ。△は当たることもあるが、確率的には低く、×は運がよければ当たる程度を表す。

◎ 縦列一点集中型
縦に６発並べて投下する。敵の直前に壁がくるように投下できれば確実に撃沈できる。

◎ 斜列遮断型
斜めに侵攻する複数の敵に対して重宝する型。縦列型に比べ、複数の敵を撃沈しやすい。

△ 左右囲み型
敵の前方と後方に壁を作って挟み撃ちにする。左右に行き交う敵に対して重宝する型だ。

× 等間隔放置型
等間隔に２発ずつ投下して小さい壁を３つ作る。群れている敵にはこの型で対処しよう。

△ 先読み放置型
レーダーを見てエリア内に侵入する敵の前に、予め弾幕を張っておく。慣れれば結構簡単。

2nd DAY キャラクターの特性を把握する

1Pと2Pは能力が違う。自分に合ったキャラクターを選択しよう

ブルーノの特性

動きが遅く、技のリーチも短い。2Pに比べると性能は悪いので、上級者向けのキャラといえる。攻撃力が若干、高い気がするが……。

ホリディの特性

1Pに比べるとスピードが速く、技のリーチも長い。2Pに限ってよろめき技の金的が使えるなど、まさに初心者向けのキャラだ。

本作では1P、2P協力プレイができるのだが、実はそれぞれ性能が異なる。技の種類やリーチの長さが違うのは左で述べたが、実は掴みの性能も異なるのだ。1Pが相手を掴んだ場合、相手はレバガチャで逃げられる可能性が高いのだが、2Pが相手を掴むと、相手が逃げてもすぐに掴むことができる。また、2Pは掴みの間合いが広く、相手のダッシュ攻撃を掴むこともできる、掴みに関して万能のキャラなのだ。

一番違うのは掴みの性能

相手を掴んでも、掴み攻撃のコマンドをすぐ入力しないと相手はレバガチャで逃げられる。

相手にレバガチャで逃げられてもすぐに掴む。相手は掴みから逃げることはほぼ不可能だ。

研修講座日程表

S・F・P・D（サンフランシスコ・ポリス・デパートメント）では新人警官の養成に当たって、短期集中研修講座を実施することにした。日程は以下のとおり。参加したからには最後までやり遂げ、見事、卒業試験をパスしてほしい。諸君の健闘を祈る！

1日目　ディープスキャンを極める

ここでは実戦に入る前にディープスキャンで肩慣らしをしてもらう。ノーミスで99クレジットまで増やせるようになれば合格だ。

2日目　キャラクターの特性を把握する

まず、使用キャラクターの特性を知ってもらう。自分の腕や感性に合ったキャラを選択しないと、戦場では生き残れないぞ。

3日目　システムの把握と有効利用

本作で、どんなことができるのかという、初歩的なことを学んでもらう。基礎をしっかり把握しないと後半で泣きをみるだろう。

4日目　軸移動の活用と基本戦術

テロリストと闘うに当たって、基本戦術をマスターしてもらうのが主旨だ。特に軸移動の特徴はしっかり頭に入れておいてほしい。

5日目　武器の性能を最大限まで引き出す

武器の使用に当たって、武器の種類や特徴、戦術を覚えよ。敵は数が多いので、武器を使わないと、まず生き残るのは不可能だろう。

6日目　連続技を極める

ここまでくれば卒業まであと少し。だが、敵に休む間もなく攻撃を浴びせる連続技をマスターするにはかなりの修行が必要だぞ。

7日目　卒業試験

よくやってくれた。ここでは今まで学んできた実力を存分に発揮してほしい。試験にパスすれば、教官からの贈る言葉が待っている！

ダイナマイト刑事 攻略 こぼれ話

［攻略期間］実はこの攻略は約２カ月にわたって行われた（もちろん、これだけずっとやってたわけじゃないけど）。担当ライターの麻宮は地元のゲーセン仲間から助っ人を１人召還し、なぜかこのゲームを死ぬほどやり込み続けた。毎日、連続技の研究、寝ても起きても「刑事」の毎日。その努力の集大成がこの記事なのです。

3rd DAY システムの把握と有効利用

ゲームを始める前にシステムを完全に頭に入れておこう

基本行動解説

移動は8方向

方向キーに対応した8方向へ移動可能。特に斜め移動は実戦で重宝する。

パンチ

近距離での攻撃と牽制に適している。連打性能が高いのも特徴の1つだ。

キック

中距離での攻撃と牽制にはコレ。連打性能は低いが、敵の足止めにも使える。

ジャンプ

主に敵の銃攻撃を回避する時に使う。ここから連続技を狙ってもいいぞ。

デモの後、敵と戦闘、たまに移動シーンを経て次のエリアへ。後半ではボスも登場、これを繰り返してビルの最上階にいる大ボスを倒すというのが主なゲームの流れ。攻撃手段は以下の3種類があり、武器や回復アイテムは敵から奪ったり、障害物を破壊して取得する。まずは攻撃手段の特性と、起き上がり攻撃の状況によっての使い分けを覚えてほしい。

攻撃手段のメリットーデメリット

攻撃手段	長所	短所
通常攻撃	主にPやKによる攻撃は、接近戦での要。最初の1発が当たったら、コンビネーションに繋げられるのが特性だ。連打性能の高さと牽制能力の高さが長所。	Pはそうでもないが、Kは下段攻撃に弱い。また、ボス級の敵にはガードされやすく、ガード後にフォローしないと反撃されてしまうのが短所ともいえる。
武器攻撃	魅力的なのはその破壊力にある。拳銃とマシンガンは空中でも銃撃できるのも長所。敵をまとめて攻撃できるので、一発逆転も狙えるぞ。	中〜遠距離から攻撃しないと隙の大きさがカバーできない。近距離では確実に反撃を受けてしまい、マガジンを交換するときの隙の大きさもいただけない。
掴み攻撃	一旦掴んでしまえば、そこから攻撃手段を選択できるのが嬉しい。追加入力によって、ダメージを増やせるし、多彩な投げ技を仕掛けることもできる。	最初の掴み動作に若干、隙がある。押し倒した時にすばやくボタンを押さないと返されやすいし、下段攻撃を食らうと押し倒しが中断してしまう欠点も。

移動シーンについて

ゲーム中、各所で発生する移動シーン。指示されたボタンを一定時間内に入力するのだが、中には押すボタンが常に決まっているシーンもある。

ボタンを押すタイミングがかなり速いシーンも。この場合は画面に表示が現れる前に先行入力しないと間に合わない。

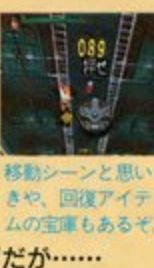
回復アイテムは確実に取ろう

各所でゲットできる回復アイテムは、ゲージが満タンの状態で取ると、ゲージ2本目に持ち越される。うまく取り続ければゲージが2本に!

移動シーンと思いきや、回復アイテムの宝庫もあるぞ。

通常は1本のゲージだが……

うまく取り続ければ、ここまで増える!

ノーミスで回復アイテムを取りまくれば……。

状況によって起き上がり攻撃を使い分ける

起き上がりPorK

ダウンした時、周囲に敵が1〜2人しかいなければコレの出番だ。金的が決まれば連続技も決められる。

転がり(避け)起き

周囲を敵に囲まれていたら、この技でいったん、退避する。転がり後にダッシュで敵の背後を取れば上出来。

跳ね起き

ダウン時にすばやく攻撃へ移行したい時以外には使い道はない。対人戦ではフェイントとして使えるぞ。

攻撃を受けてダウンしてしまっても諦めてはいけない。ダウンした瞬間に、周囲の状況を見極めて次の攻撃手段への組み立てを考えるのだ。起き上がり時の攻撃手段は左記のとおり3種類あるので、まずはダウン時の状況と対処を身につけよう。特に転がり起きからダッシュ→敵の背後取りの動作はマスターしておこう。対人戦では背後を取ると見せかけて、正面から攻めるという連係も有効だ。

周囲に的が少ない時はPかKで敵を蹴散らす

起き上がりPかKは、敵が足方向か、頭方向にいるかで攻撃種類が異なることを覚えておこう。足払いの時はすぐに別の敵を攻撃、金的の時は連続技を入れるのがセオリーだ。

敵に囲まれたら転がりで一旦避難する

敵に囲まれてしまった時はヘタに手を出してはいけない。手を出すと袋叩きになる可能性が高いからだ。ここはすばやく転がり起き→ダッシュでいったん仕切り直しをしよう。

この技だけは覚えておけ!! 攻略ライターオススメ固有技

回転かかと落とし

PPPK

最後のKがヒット後に浮かし能力がある。ただし、超低浮きなので、アッパージャンプなどの判定の強い技でしか追撃できない。空中連続技に組み込むと効果的だ。

アッパー

↓or↑PPP

通常のPPPとの違いは、上方向に判定が強い点。ダッシュアッパーの後からこの技で追撃すれば、相手の浮きを一旦固定できる。空中連続技専用に使いたい。

前蹴り

KKK

前方に判定が強く、リーチも長いので、牽制として最適。通常、巴投げを決めた時にこの技を出すと、最初のKがギリギリ先端を引っかけることができる。

アッパージャンプ

J+P

見た目と違って下方向の判定が強いが、単発で出すと着地するまでの対空時間が遅く、隙が生じる。主にPPPKからの追撃や、空中連続技の組み込みに使う。

ダッシュアッパー

Pをためて放す

CPU戦、対人戦ともに戦闘の主軸となる技。攻撃力も高く、ヒットすると相手を上空に浮かすことが可能。この後に様々な追撃ができる。一番覚えてほしい技だ。

サマーソルトキック

Kをためて放す

空中へ相手を蹴り上げる。前方やや斜め上あたりに判定が強く、相手の出鼻を潰す感じで出すとよくヒットする。浮かし能力はないが、連続技には組み込み可能。

スピニングアタック(緊急回避)

P+K+J

使用すると自分の体力が若干減るが、敵からのいかなる攻撃をも回避することができる。空中で連続で攻撃を食らっていても、入力すれば回避できる万能回避技。

蹴り上げジャンプ

J+K

蹴り上げる足のかかと部分の判定が強いが、相手を浮かす能力はない。ダッシュアッパーなどからこの技で追撃すると、相手を高く浮かせられるのが長所だ。

ダイナマイト刑事 攻略 こぼれ話

[助っ人] 攻略を手伝ってくれた夕子ちゃんなる人物。どういう訳か「刑事」がメチャ上手い。調子がいいときは1クレジットクリアもできる、まさに「刑事」の達人なのだ。さらに調べるとこの夕子ちゃん、ちょっとした業界人らしい。彼女は実は……(この後は本人の希望により削除。でも、本当に助かりました。ありがとね)。

4th DAY 軸移動の活用と基本戦術を確立する

独自の戦術を編み出し、敵に囲まれた時の活路を見出そう

様々な状況での具体的な対処法

自分が相手に挟まれた時は、裏拳で後ろの相手を一旦怯ませてから前方の敵を攻撃して脱出。脱出した後は敵を掴んで、背負い投げを食らわせ、敵を1カ所にまとめてしまうのが得策だ。そこから様子を見て、まとまりから出てきた相手を1人ずつ攻撃して、数を減らしていこう。

この場合、左か右にいる敵にダッシュで回り込んで反対方向に背負い投げ。仕切り直したい時は右上へ退避する。

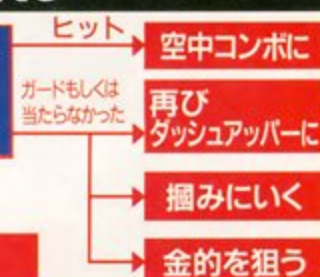
敵に囲まれた時の対処法

できるだけ敵を引きつけてスピニングアタックで回避するか、ダッシュアッパーで突破口を見出そう。

前、後ろと交互にPを出して牽制しつつ、掴み技かダッシュアッパーを狙ってもいい。

基本戦術と連系を考える

ダッシュアッパーがヒットしたら連続技、ガードされても再びダッシュアッパーでゴリ押しするのが定石。ガードされたら金的か掴みを狙ってそこからダッシュアッパーを出せるようになれば言うことなし。反撃されそうになったら緊急回避しよう。

- ダッシュアッパーを出す
  - ヒット → 空中コンボに
  - ガードもしくは当たらなかった → 再びダッシュアッパーに／掴みにいく／金的を狙う
  - 危険を感じたら → 緊急回避

軸移動からの攻防

敵と同じX軸にいるのは危険。常に斜め移動で軸ずらしをすることをまず覚えよう。軸ずらしから狙いたいのはやはり掴み技。接近しても掴みにくかったら、Pで牽制して再び斜め移動から狙おう。

軸ずらしは戦術の基本中の基本。掴みを狙う以外に、ダッシュから敵の背後への回り込みを狙ってもいい。

5th DAY 武器の性能を最大限まで引き出す

武器の種類によって、使い方や性能は変化する

武器の種類と特性を知っておこう

攻撃援助系　敵をよろめき状態にできる

主に催涙スプレーやコショウがこれにあたる。これに当たると敵は一瞬怯み状態になり、攻撃が確実に当たるぞ。

敵が怯んだら連続技、掴み技、武器を奪うのどれかを決めよう。

近接攻撃系　連打が速く牽制に最適

最大のメリットは敵がガードできないこと。ボタン連打で連打攻撃を仕掛けることもできる。ダメージも大きい。

普段ガードする敵も、これはガードできない。連続攻撃のチャンスだ。

飛び道具系　威力があり、空中ヒットも可能！

銃火器が大きくなるごとに威力が高いが、隙も大きい。拳銃とマシンガンは空中から銃撃することもできる。

まとまった敵を一気に倒すチャンス。空中連続ヒット能力もある。

武器使用時の特徴

武器系統の特性で一番使う機会の多い銃について解説しておこう。銃は弾数が限られているが、これはマガジンをストックしておくことで自動的に補充できる。銃の特性としては、空中ヒット能力があることが挙げられる。空中に浮いた敵に銃攻撃が連続ヒットするのだ。また、拳銃とマシンガンはジャンプから銃撃できる点も覚えておこう。さらにダウンした敵にも追撃可能なのだ。

銃は空中でも撃てる

後半では、敵が伏せて攻撃してくる場面もある。こんな敵にはジャンプで銃撃してしまおう。

PとKが変化

棒系統の武器は、PとKのコンビネーションがそれぞれ変化する。うまく使い分けよう。

この武器をメインに使おう

ライターを持っている時に催涙スプレーを使えば、火炎放射器になる。攻撃力は高いが、放出数に限りがあるのが弱点か？

近接攻撃系の中では、一番リーチが長い。ボタンを連打することで連射攻撃ができる。出現する場所が少ないのが難点だ。

一応、近接攻撃系に入るが、他の武器のようにボタン連打による連射性能はない。が、PとKによるコンビネーションが強いぞ。

連射性能は低いが、遠距離からの牽制に最適。ただ、弾切れ時のマガジン交換の際の隙が大きく、反撃されることが多い。

拳銃の強化版。連射性能が非常に優れている。しかしその分、弾切れまでが早いので、常に残弾数を確認しておく必要がある。

銃火器系統の中で一番隙が大きいが、威力がメチャ高いのが魅力だ。まとまってダウンした相手にも追撃できるのもメリット高し。

スライディングキック

Jから着地にK

スライディングで滑って移動する距離が長いので、遠くからジャンプして出しても敵に届きやすい。ジャンプKがヒットすれば、そのまま連続技にもなる。

走る

→→

ただ走るだけで攻撃能力はないが、相手に囲まれた時や、一気に間合いを詰めたい時に使う。このダッシュからしか出せない技も多数存在する。活用せよ！

巴投げ

掴んでJ→K

通常時は投げた後にKKKやダッシュアッパーでないと追撃できないが、画面端なら各種追撃が可能。理想はここからダッシュアッパーで無限連続技に繋ぎたい。

裏拳

←P

能力的には単発のPとさほど変わらないが、振り向きの動作がかなり速いので、敵に背後を取られた時などに重宝する。腕を突き出すリーチも結構長いぞ。

ニーキック（金的）

→→K

2Pしか使えないが、ヒットすると相手をよろめき状態にできる。ここから連続技につないでもいいが、金的の後に再び金的が連続ヒットすることも覚えておこう。

ステップバック

←（後ろに短く）

すばやく後ずさりするだけで、攻撃能力は全くない。接近時の攻防から仕切り直したい時に使うことが多いが、方向キーを短く押すタイミングが結構シビア。

起き上がりキック

倒れて←か→K

ダウンした時、相手が自分の頭方向か足方向のどっちにいるかで技が変化。オススメは足方向で出る金的。よろめき状態にして各種、攻撃を叩き込んでやろう。

押し倒し

→→P

相手を押し倒した後、追加入力することで打撃を与えられる。追加入力のタイミングが遅いと、逆に押し倒される形になってしまうので、すばやくボタンを押そう。

ダイナマイト刑事 攻略 こぼれ話

[夢のあと] ディープスキャンでクレジットを稼いでいると、なぜかこの日は調子がよかった。ノーコンティニューでクレジットが63。凄い！ これは新記録だ！ さらにプレイは続く。75……82……。敵の攻撃も究極まで達し、クレジットも97まできたその時、興奮した麻宮の足元に引っ掛かったものが……コンセント……。

TM

●SNK●今春発売予定●6,800円●RPG

SPECIAL 特報!! REPORT

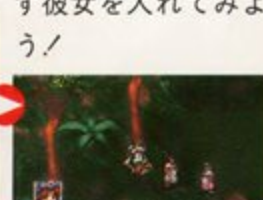
徐々にその姿を見せ始めてきた、SNKの大作RPG武士道烈伝。今回は、このゲームのウリのひとつでもある斬新な戦闘システムの一部を紹介。さらに、隠しイベントの情報もゲットしたぞ!

武士道烈伝オリジナルキャラクター

鈴音のCGも入手!

妖花慟哭之章に登場する、寡黙な風使いこと「疾風の鈴音」。その手には法鈴が握られている。

隠しイベント発覚!

武士道烈伝では、特定のキャラがパーティーにいる状態で特定の場所を訪れたときのみ拝むことのできる、隠しイベントがある。今回入手したイベントは、なんとリムルルの水浴びシーン。この場面が見たければ、パーティーに必ず彼女を入れてみよう!

ファン号泣。彼女の活発な一面をかいま見られる瞬間。

↑でも水が凍ってないか?

リムルル青春グラフ

ナコルルの妹であるリムルルは、格闘ゲーム版のシリーズ2作目、真サムライスピリッツのナコルルステージの背景でナコルルを応援していた。そして3作目の斬紅郎無双剣から新メンバーとして登場したのだ。出世したね。

「彼女は誰?」と当時は話題になった。クマもかわいい。

見事、シリーズ3作目からレギュラー化!!

今後注目されるキャラクター

先陣を斬ってファンサービスを試みたリムルルさんに拍手。他の人気女性キャラ達の出番も期待されますな。女性陣へのサービスとして覇王丸や幻十郎の肉体美も披露してほしいところか。ん?

→
※画面写真は全てネオジオCD版開発中のものです。イラスト/しら一大野

スクープ！

ついに明かされる武士道烈伝のバトルシステム

バトル画面

画面下部にコマンドと情報が表示される。さすがに違和感を感じないね。

8種の行動アイコンから選択！

RPGというからには戦闘は欠かせない要素のひとつ。敵との戦闘シーンでは、8種の行動アイコンを駆使して闘いを進めていく。詳しくは下の図を参照してほしいが、一般的な行動パターンは一通りそろっており、「滅」といった簡略的なアイコンは嬉しい存在となるだろう。さらに、ここでは格闘ゲームという題材を生かした新しい試み、デュアルコマンドシステムが採用されているのだ。

斬	持っている武器で通常技の攻撃を仕掛ける。基本となる行動。	物	戦闘中に使用可能な道具を使用する。道具の詳細はまだ不明。
技	奥義（必殺技）の使用。強力な攻撃だが気力を消費する。	防	攻撃をせず、防御に徹して身を守る。いわゆるガード？
逃	闘わずに逃げる。当然、逃げ切れないこともある。	滅	敵が全滅するまで、ひたすら攻撃を繰り返す。
散	闘いを避けて、敵を逃がす。その効果はまだ不明。	陣	陣形を変更する（主人公のみ使用可能）。陣形効果もまだ不明。

戦闘の流れ

実演 右京さん

敵と遭遇するとバトル画面へ突入する。そして行動可能なキャラから攻撃を開始。

武士道烈伝の戦闘システムは、視覚的にも親しみやすいオーソドックスな作りになっており、初めての人でも戸惑うことなく操作できる。その流れを手順毎に追ってみよう。

敵陣へダッシュ

先陣を斬るは我らが右京さん。敵の目前へ駆け寄ったら8種の行動アイコンが出現するぞ。

コマンド選択

状況を判断してアイコンを選択する。ここでは通常攻撃の「斬」を選択してみよう。

攻撃対象を選択して攻撃を仕掛けたら次のメンバーと交代する。

ゲームスタート時の設定

ゲームスタート時には、まず、6人の主人公キャラの中から自分が使うキャラを1人選択する。そして2つの章（物語）からどちらをプレイするか選び、最後に奥義の使用方法の指定をする。この奥義の使用方法に、冒頭で触れたデュアルコマンドシステムなるものが採用されている。全ての選択を終えたら、いよいよ冒険の始りだ！

妖花慟哭之章のオープニングより。花諷院和狆の手紙によって出雲へと旅立つ。

設定事項はゲームスタート時に確認する。

気になるその他のシステム

今回お伝えするバトルシステムの他にも、格闘ゲーム版で採用されていた「怒り」「鍔ぜり合い」「鍔弾き」といった要素も盛り込まれるとのこと。現在その詳細は不明だが、サムライスピリッツの醍醐味を再現する迫力あるバトルが展開されることは間違いないだろう。気になって止まないが続報を待っていただきたい。

デュアルコマンドシステムとは一体なんなのか？

格闘コマンド入力

技名セレクト入力

奥義を使用するためには「技」を選択する。ここから奥義発動までの過程がモードによって変化する。

攻撃対象を選択したらコマンドを入力。コマンドは表示されるので暗記する必要はないぞ。

奥義発動

使用したい奥義をカーソルで選択するだけ。あとは、それを誰に使うか選択すればいい。

そして奥義が炸裂。武士道烈伝オリジナルの必殺技もあるらしいぞ。

格闘ゲームの迫力を存分に味わえる斬新な戦闘システム

武士道烈伝の奥義（必殺技）は、格闘ゲームでお馴染みのものが用意されている。格闘ゲームなどで必殺技を出すときには、複雑なコマンド入力を必要とするが、このゲームでは従来のRPGのように使用したい奥義の技名を選択するだけで簡単に出せる。格闘ゲームが苦手な人でも安心してプレイでき、格闘ゲームの醍醐味を味わえるのだ。しかし、それでは格闘ゲームが好きな人には味気ないものになるのではないか？　と、心配する必要はない。なんと、武士道烈伝ではコマンド入力で必殺技を出すモードも用意されているのだ。それが、このデュアルコマンドシステム。対局するユーザーのプレイスタイルをカバーすべく考えられた斬新なシステムだ。

チャムチャムが奥義を放つ。このスキに跳び込まれて、連続技を食らったりしないよね？

敵が使う奥義も見どころのひとつだろう。どんな攻撃を仕掛けてくるのかな？

格闘アクションとRPGの融合。その結果は未知数だが!?

格闘アクション

RPG

武士道烈伝はどんなもんでしょ？インタビュー

バリバリ格闘ゲーマー うまのすけ

やっぱりサムスピといったら、この独特の世界観。この世界観をどのようにプレイヤーに伝えるかが、とても楽しみだ。それに本作ではいなくなってしまったキャラの活躍にも期待。

RPGも格ゲーも大好き 青山ようこ

おカタイ男性ゲーマーはわからないけど、とにかくキャラに惚れ込む女性ファンにはこういう試みは嬉しい限り。最近DQ3をやり、やっぱRPGは古典的タイプが一番だと思っているんですけどね。

担当ライター（格ゲー闘派）まさ

格闘ゲームのキャラは「敵を倒すために育てる」点でRPGとは大差ないけど、常に戦場へ立つ彼らには、なんとなく人間味が薄く、数少ないビジュアルシーンから彼らの生き様というか生活感を想像するしかなかった。その「想像の中にのみ存在する」のが良いという場合もあるだけに、このゲームをどう感じるかは微妙なところかも。でも、一番の心配は、読み込みとか展開のテンポなどの基本的な部分かな。

新春スペシャルニュース 光栄6タイトル一挙発表!!

新春 スペシャルニュース 光栄6タイトル一挙発表!!

大航海時代II

特報!! SPECIAL REPORT 完成度60%

●光栄
●3月28日発売予定
●6,800円
●シミュレーション
●全年齢推奨

大いなるロマンに満ちあふれ、あのコロンブスやマゼランが活躍した中世大航海時代。その時代の中で一生懸命生き続けた冒険家たちのドラマを、サターンで体験しよう。

6人の冒険家たちの人生を追体験しつつ、大航海時代を満喫しよう

文化経済が成熟し、全世界に向けてそのエネルギーを発散すべく多くの人々が旅立ち、冒険を繰り広げた16世紀のヨーロッパ。後に大航海時代と呼ばれるこの時代をテーマにしたのが、「大航海時代II」。

プレイヤーは6人の主人公キャラクタの中から1人を選び、各人独自の目標を目指して航海を続けていく。例えば学者のエルネストなら世界地図を完成させる、借金を抱えた冒険家ピエトロなら黄金の国を発見する、といったぐあいだ。

手持ちの船で貿易を行い資金を稼ぐ一方、港を渡り歩き情報収集をしていくうちに、次々と新事実がわかり、意外な展開が開けていく。胸がときめくような冒険旅行がプレイヤーを待っているぞ!

6人の主人公キャラクタにはそれぞれ最終目的が存在する。ゲームの展開も違ってくるぞ。

新発見 世界に散らばる遺跡や秘宝を探せ

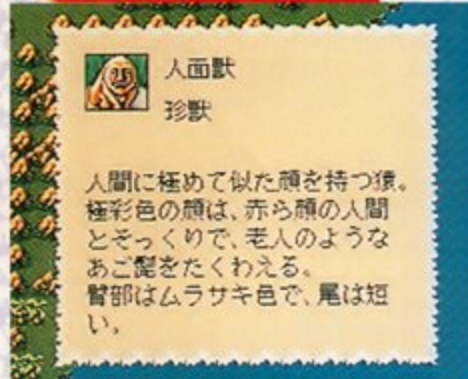
当時の欧州の人々にとっては、自分たちが住むヨーロッパ大陸以外の地域はすべて未知なる新世界。すべてのものが珍しく、目新しいものに見えてくる。好奇心旺盛な冒険者たちにとって、冒険心をくすぐるような遺跡や秘宝(珍物)がゲーム中にも当然数多く存在し、世界中に散らばっているのだ。

冒険者たるプレイヤーは事前にコレクターたちと契約を結んでおくことによって、これらの発見物を報告するのと引き換えに、多額の報償を受け取ることができる。

はたから見れば単なる興味本位のお宝探しが、最終目的の達成のために立派に役立つというわけ。

珍物は世界各地に点在する集落で探索し、発見できる。ただし珍物の中には猛獣などのように危険な物もあり、船員が食べられてしまうこともある。くれぐれも注意が必要だ。

珍獣発見

人面獣
珍獣
人間に極めて似た顔を持つ猿。極彩色の顔は、赤ら顔の人間とそっくりで、老人のようなあご髭をたくわえる。
臀部はムラサキ色で、尾は短い。

集落で新たな珍物、珍獣「人面獣」を発見した!この発見を事前に契約しているコレクターに報告すると、苦労に見合うだけのごほうびをもらえるぞ。

戦闘 海の荒くれ者たちと剣で戦え

自ら他の商船に攻撃をしかけたり、海賊船団に襲われると船団同士の海戦に突入する。

海戦では砲撃や敵船に乗り込んでの白兵戦で、相手の旗艦を破壊あるいは航行不能にすれば勝利。だがその一方、プレイヤーが直接操作できるのは旗艦のみ。他の船には基本方針のみを伝え、あとは船長に一任するしかない。

また、船長同士で剣を使っての一騎討ちもできる。配られた命令カードを出し合ってのカードゲーム方式で行われ、相手の体力をゼロにすれば勝利。勝てば敵船を丸ごと手に入れられるぞ。

船上で敵船長と一騎討ち

敵味方の船が入り乱れての海戦。敵の旗艦を目指せ!

敵船長との一騎討ちは、カードを使っての攻防戦。事前に剣や防具を買って装備すれば戦いが有利になるぞ。

貿易 特産品を売買して軍資金を稼げ

珍物探しの冒険旅行をするにも、兄の仇を討つ(カタリーナの目標)にも、とにかく何をするにも金が必要なのは世の常。てっとり早く軍資金を手に入れるには、特産品の売買で商売をするしかない。

基本はその地の特産品を安く買い、その品を高く買い取ってくれる港で売りつけること。インドなどで採れる香辛料が、欧州では金銀などの財宝と同じ価格で取り引きされた、という有名な実話もあるくらい。貿易に励み、世界一の大富豪になるのもいいかも?

あちこちの港を巡って貿易する毎日。まずは儲けが出る貿易ルートを探すのが必要となる。

※画面はすべてPlayStation版のものです。

提督の決断Ⅲ

SPECIAL REPORT 特報!! 完成度60%

●光栄　●今春発売予定
●9,800円　●シミュレーション
●全年齢推奨

太平洋戦争をモチーフにしたビックスケールの戦略ＳＬＧの第3弾いよいよ登場！

セミリアルタイムで進行する日米決戦、今、進発す！

太平洋戦争を題材に、日米両方の立場から戦闘や戦略を体験できる、本格的戦略シミュレーション「提督の決断」シリーズ。その最新作「Ⅲ」が、早くもサターンに移植されることとなった。

プレイヤーは日米どちらかの海軍の艦隊司令長官になり、自国の勝利を目指して軍を動かし、敵の根拠地を占領していく。プレイヤーの上司の軍令部総長（アメリカの場合は作戦部長）が提示した複数の目標のうち１つを選択し、それを目指さねばならないという制限はあるが、作戦そのものの自由度はきわめて高い。

これまでの「提督の決断」シリーズとのもっとも大きな違いは、全体の進行が（ゲームの中の時間で）１時間単位で進行するセミ・リアルタイムになったという点。艦隊や部隊、基地は事前に与えられた命令に従い、自動的に行動するるのだ。もちろんプレイヤーはいつでもゲーム内の時間を止め、新たな命令を入力することが可能。

シナリオは全７本。実際の太平洋戦争でターニングポイントとなった数々の戦いを、再現できるぞ。

前作同様新兵器も全部で16登場する。多くの恩恵が得られる。

国力を維持拡大するための制海権を確保せよ

一見地味に見えるが重要なのが補給の確保。満足に補給を受けられない基地は敵の攻撃に耐えられないだろうし、本国への補給が減れば国力にも影響を及ぼす。総力戦でもあるこの戦いで、それは致命的ともいえよう。

マップ全体はいくつかのエリアに分割されている。そしてそのエリアの制海権を得ていないと、補給や輸送行動の上限が半減してしまうのだ。

制海権を確保するためにはこつこつと海防艦を量産し、海域に配置することが必要となる。地道な努力が実を結ぶぞ。

日本の国力はアメリカの数分の一に過ぎない。制海権の確保は必要不可欠だ。

制海権を表すマップ。敵国に制海権を奪われると輸送や補給に支障をきたす

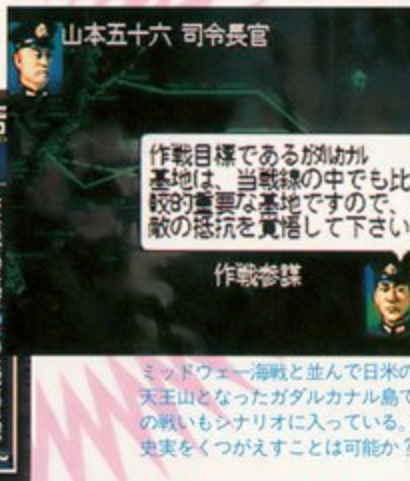
進行を止め、命令を入力できるようになった状態。この時、ゲーム中の時間は止まっている。

ミッドウェー海戦と並んで日米の天王山となったガダルカナル島での戦いもシナリオに入っている。史実をくつがえすことは可能か？

海上・空中に分割された2層のバトルフィールド

敵味方の艦隊同士が遭遇したり、敵根拠地に攻め込んだりすると、海戦に突入することになる。海戦は完全なターン制で、海上と空中の２層に分かれた戦場で戦いが行われる。

同システムだからこそ、空中の爆撃機が海上の敵戦艦を攻撃するといった、太平洋戦争特有の立体的な戦いがリアルに再現されるといえよう。

空中と海上の２層に分かれた戦闘マップ。立体的な戦術を体験できるだろう。

ち密にして膨大なデータ群

わずか４年弱という大戦の期間の間に猛烈な進歩を遂げたさまざまな兵器たち。それらをサポートすべく、「Ⅲ」では前作「Ⅱ」をはるかに越えた数の兵器が登場する。また新たな艦船や航空機を自らが設計することすら可能だ。

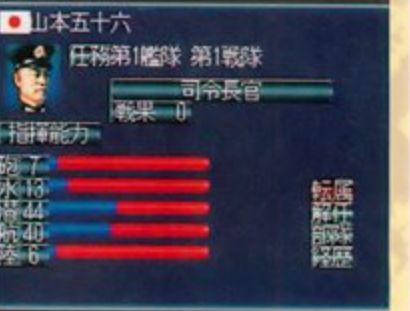
さらに前線で指揮を執る軍人たちも百人以上が登場するぞ。

艦型232種

誰もがその名前くらいは知っている戦艦大和。この艦をはじめ、数々の名艦が登場するぞ。

航空機104種

大戦前半の勝利を導いた戦闘機、零戦も当然登場する。改良型の自作もできるのだ。

軍人111人

連合艦隊司令長官の山本五十六大将。各軍人は艦隊や航空隊に有利な修正を加えられるぞ。

※ 画面はすべてPlayStation版のものです。

光栄6タイトル一挙発表!!

稀代の名軍師、諸葛孔明の足跡をたどる

三國志孔明伝

●光栄 ●3月28日発売
●7,800円
●シミュレーションRPG
●全年齢推奨 ●1人プレイ

三顧の礼を以て、劉備に迎えられた名軍師孔明。彼の卓越したその才能と手腕を、忠実に再現したゲームがサターンに登場する。『三國志』のキャラクターの中で、もっとも広く人々に慕われる彼の人柄と英知に注目してみよう。

軍事的には劣勢だった劉備が、強大な曹操や孫権を相手に、一歩も退かずに戦えたのはひとえに孔明のおかげ。関羽や張飛と共に、蜀漢を支えた彼の才能と英知をとくとご覧あれ。

中国史上にさん然と輝く英雄の記憶

数多くの英雄が登場する「三國志」の世界の中で、もっとも人気のあるキャラクター、孔明。その彼の活躍を描いたシミュレーションRPGがサターンに登場する。その名も「三國志孔明伝」だ。

本作は、もともとパソコンソフトとして発売されていたゲームだ。

このゲームでは「三國志演義」に記されている、孔明の活躍に重点が置かれている。彼が戦った数多くの戦場を「演義」に即して、忠実に再現しているのだ。

もちろん、劉備を始めとする、多くの武将も登場し、その総数は200名以上。それぞれのキャラに詳細な能力値が設定されていて、戦略性に富んだ内容になっている。

また戦場で活躍する部隊の種類は歩兵系・騎兵系・弓兵系など合計16系統あり、シミュレーションファンも納得の内容だ。

稀代の名軍師と呼ばれながらも、ついに天下平定を果たせなかった孔明。キミなら彼の夢を果たせるかもしれない。

多彩な顔ぶれの将軍たち。最後まで生き残るのは誰だろう?

軍師の徐庶を失った劉備には、孔明の獲得は至上命題だった。

蜀漢を支えた名宰相

蜀漢の宰相となった孔明は、皇帝劉備なき後、国家の存亡を一身に背負うハメになる。彼は暗愚な2代目皇帝劉禅の下、国力を蓄え魏討伐に乗り出すが、志半ばにして没してしまう。こうして彼は悲運の英雄となったのである。

数々の献策により劉備を支えた英知を再現

戦況を左右する策略の数々

本作品に登場する策略は、回復系や攻撃系など4系統で合計56種類。それぞれに特性があり、戦略性を高めている。

戦い次第でifの世界へ

このゲームは、幾多の戦場MAPを駆け回り、それらの戦いに勝利することで進んでいく。各MAPにはそれぞれ勝利条件が設定されており、その多くは「三國志演義」の内容と一致するようになっている。しかし、ゲームの途中に出現する選択肢の選び方次第で「演義」のストーリーとは異なる物語が展開される場合もあるのだ。

具体的な選択肢をここで記すわけにはいかない。ただし、選択次第では、孔明が蜀漢の皇帝になるようなイベントもあるかもしれない。あえて「演義」とは異なるシナリオを選んでみるのも面白いだろう。

敵の城攻めに対して献策を行う孔明。彼の言うとおりにするか、それとも!?

城内に敵を誘い込み、猛火で蒸し焼きにする支軍。敵は必死で脱出を図るが、逃走経路にはすでに味方部隊が待機している。孔明の献策を採用したおかげで、大勝利を得た！

 ※画面はすべてPlay Station版のものです。

完成度 50%

●光栄　●4月4日発売予定
●6,800円　●マルチメディア歴史体験ソフト
●全年齢推●1人プレイ

マルチメディア歴史体験ソフト

ゲーム日本史～革命児 織田信長

日本の新時代の基礎を築いた覇王織田信長。その彼の生涯を細かく再現したソフトが光栄よりリリースされる。この作品で信長の素顔に迫ることはできるか？

教育ソフトのノウハウを詰め込んだ歴史教育ソフトの決定版！

「EMIT」シリーズで、マルチメディア教育ソフトの開発に取り組んだ光栄から、新たな教育＆娯楽ソフト「ゲーム日本史」シリーズがリリースされることになった。このシリーズは、日本の歴史の中の有名人の生涯にスポットを当て、歴史教育の一翼を担うことを目的としたソフトである。

今回紹介する「革命児織田信長」は本シリーズ最初の作品で、戦国時代を終焉に向かわせた戦国大名織田信長の生涯を描いたものだ。

波乱に富んだ信長の生涯を生き生きと描き出すアニメ絵巻。

各戦場を再現する戦術シミュレーション

本作品は合戦部分を担当するシミュレーションと、ドラマ部分を受け持つアニメーションの2つの要素によって構成されている。

合戦シーンは、すべて光栄お得意の戦術シミュレーションで再現されているのだ。戦いは「野戦」「城攻め」「撤退戦」の3種類があり、それぞれの目的が明確で、初心者にも優しい設計だ。また、部隊編成などは全自動なので、手軽に楽しむことができる。

アニメーション＆シミュレーションで信長の人生を追体験する

①信長の運命を左右したさまざまな事件を完全収録

信長を語るとき、その逸話の多さに驚かされる。このゲームでは、その彼のエピソードを、すべてアニメーションドラマで再現してある。有名な「墨俣の一夜城」などのイベントをはじめとして、実に豊かな資料が用意されているのだ。

優秀な人材を集めた信長。その出会いがすべて網羅してある。

②各界の一流の人材を集めた制作現場

歴史体験ソフトと銘打つ以上、綿密な歴史考証は必要不可欠。本作品では歴史学者を始め、各界の一流の人材を採用し、完璧な体制で制作に臨んだ。

もちろん、中学・高校で学習する用語なども網羅してあるので、学習資料としても十分役に立つ内容である。

信長は鉄砲をはじめ、さまざまな新技術に興味を示した。そして、その技術を効果的に使用することで敵に対して優位に立ったのだ。これが彼が他の大名と、大きく異なる点であると言える。

魔王とも覇王とも呼ばれる信長がどんな人物だったか、興味は尽きない。彼のすべてを知りたい人はこのゲームをぜひ買おう。

新春スペシャルニュース

光栄6タイトル一挙発表!!

360°から迫りくる敵を撃破せよ!!

アモック AMOK

完成度 60%

●光栄● 3月発売予定●5800円

冷徹な傭兵となり、つかの間の平和を享受する惑星アモックに再び戦禍の火を放て!! アメリカ発の3Dアクションシューティング、ついに上陸!

ミサイル、爆弾、マシンガンなど、様々な武器を装備した戦闘マシン「バトルウォーカー」を操り、与えられたミッションをクリアせよ! プレイヤーは百戦錬磨の傭兵となり、雇い主である軍事組織からの指令をこなしていく。平和な惑星を戦禍の渦に巻き込むことが目的だ。与えられるミッションは「囚人の救出」「パトロール中の兵士を全滅させる」「大型ミサイルの調達」など様々。ミッションに合わせた戦い方が必要になる。

フィールドでは360° どの方向へも移動可能。敵も全方向から襲ってくるぞ。ダッシュなどマシンの性能を駆使し戦い抜け!

出現する敵はなんと40種類も。ミサイル、体当たりなど攻撃パターンも個性的で多彩。

協力or敵対!? 2人プレイも可能

1人プレイの他に、画面を上下に分割しての2人プレイモードが用意され、さらに幅広い遊び方が実現したこのゲーム。2人プレイのモードでは対戦プレイ、そして協力してのチームプレイが可能だ。

画面が上下に区切られ、やや視界は狭くなるが、対戦はやっぱりアツい!?

ステージの全景はマップで確認。実はシークレットエリアも各ステージに隠されているのだ。

背景も様々に変化

ミッションに合わせた多彩なステージ

完成度 60%

●光栄
●上巻：4月4日発売予定
●下巻：97年春発売予定
●上下巻各6800円
●パワーメモリ対応

ダークハンター

アドベンチャー感覚で英語が身につく教育ソフト

「EMIT」に引き続き、光栄が送り出す英語体験ソフト第2弾。今作は、怪物たむろす学園が舞台の怪奇的なストーリーがベース。原作は栗本薫、キャラクターデザインは上條淳士だ!!

「ダークハンター」は、英語音声で進行するアニメーションドラマで、英語、日本語での字幕、音声の切り替えなど、英語が苦手な人でもとっつきやすい親切なつくりがウリ。所々にヒアリングなどの練習問題も用意されていて、確実に英語の実力が付く設計だ。

ストーリーは、3人の登場キャラクターの誰を主人公にするかによって変化する。3人全てでプレイすれば、仕掛けられた謎の全容が明らかになるというものだ。これは、違う性格や立場になってプレイすることで、より豊富な言い回しや語彙を身に付けるためのシステムなのだ。怪物との戦闘などが盛り込まれたアドベンチャー感覚のゲームも豊富に用意されているぞ。

これでもう英語の成績はバッチリ!?

➡真理子

ごく平凡な女子高生だったが、学園への転校を機に様々な事件に巻き込まれることになり……

⬋真下蘭

家族全員を怪物に惨殺された過去を持つ超能力者。怪物への復讐のため学園に乗り込んで来た。

⬇シェール

表向きはダラスから教育実習のために来たことになっているが、実は CIA の「特別エージェント」。

わらわの美声をあてる栄誉ある声優が決定したのじゃ！

特報!! SPECIAL REPORT

完成度

CYBERBOTS FULLMETAL MADNESS

●カプコン ●97年3月発売予定 ●超限定版7,800円（予価）、通常版5,800円（予価）●対戦格闘

デビロット=ド=デスサタンIX世 小桜エツコ

声優決定！サターン版製作順調!!

会話に声が入ることで一番注目するのは、やはり声優。この豪華声優陣に驚いた人も多いハズだ。このキャストで、ボッツの魅力の一つであるストーリーを盛り上げてくれるだろう。会話自体も多少変更しているので、ひと味違ったドラマを楽しむことができる。

選択画面のイラストでも、不敵な笑みで高飛車の雰囲気が漂うデビロット姫。ガウェインのためならどんな敵も蹴散らすぞ。

ガウェイン=マードック 玄田哲章

ジン=サオトメ 古谷 徹

サンタナ=ローレンス 梁田清之

マリー=ミヤビ 高野 麗

鋼 鉄山 銀河万丈

バオ 山口勝平

マオ 荒木香恵

神楽千代丸 堀川 亮

Dr.シュタイン 銀河万丈

アリエータ かないみか

地獄大使 八奈見乗児

キャラクターセレクト画面も当然書き下ろしだ!!

サブキャラクターが使用できるようになったため、パイロットセレクトの絵も追加された。当然、選択画面の絵は描き下ろし。ストーリーモードでの彼らの活躍も気になるところだ。特にデビロット姫はどんなハチャメチャな冒険をしてくれるのか楽しみだね。

レジスタンスを指揮する千代丸＆鉄山と連合軍の対決、シェイドとジンの父親との因縁。サブキャラのストーリーも見所充分だ。

拡張RAMでよりアーケードライクに

拡張RAMを使えば、さらにアーケードに近い感覚でプレイすることができる。より完璧を望む人は必ずRAMを手に入れるべし。もちろんRAMがなくても、ゲーム自体には差し障りなく遊べるぞ。

壮大なスケールで描かれたSFストーリーが本格ウォーシミュレーションとなって登場！

30余年の時を超え、「ラ號」復活す！

昨年リリースされ、話題を呼んだオリジナルビデオアニメ『新海底軍艦』がSFシミュレーションゲームとしてサターンに登場する。

このゲームは、地球制圧を目論むアトランティス軍と、それに対抗する海底軍艦「ラ號」の戦いを描いたものだ。ゲームのシステムとしては、ヘックスで構成された2Dマップ上で、ターン制の戦闘が展開されるオーソドックスなタイプ。ZOC（※１）や索敵といったシミュレーション好きなユーザーも納得させる要素が導入されている。プレイヤーはラ號や艦載機を使い、マップ上に存在するアトランティス軍を退けていくことになる。また、マップのクリア状況によっては、その後の展開が変化するといった要素も用意されている。

迫力の3Dバトルシーン

3Dレンダリングで描かれたユニット同士がぶつかり合う、派手な戦闘シーンも見所の一つだ。

マップ間で見られるアニメはゲームオリジナル。

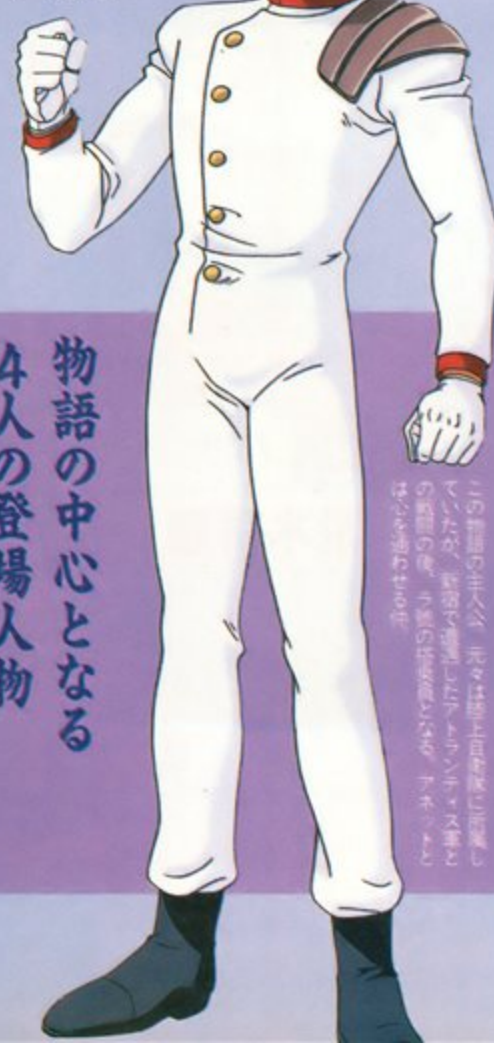
初級と上級、2つのレベルを用意。上級では索敵の要素も。

いわゆる「大戦略」タイプのシミュレーション。マップの拡縮や傾斜は自由に設定可能。

新海底軍艦 鋼鉄の孤独

●アスキー●２月28日発売
●6,800円●シミュレーション
●１人プレイのみ●全年齢推奨

物語の中心となる4人の登場人物

有坂 剛
声：関 智一

この物語の主人公。元々は陸上自衛隊に所属していたが、新宿で遭遇したアトランティス軍との戦闘の後、ラ號の乗組員となる。アネットとは心を通わせる仲。

アネット
声：岩男潤子

本作品のヒロイン。自身は地空人であるが、地上人との協調を望み、ラ號乗組員として戦う。

有坂 真鉄
声：瑳川哲郎

冷静沈着な「ラ號」の艦長。乗組員からは全幅の信頼を受けている。主人公・剛の父親でもある。

アプトゥー
声：井上喜久子

アトランティス軍の司令官。アネットとは双子の姉妹であるが、彼女のことを憎んでいる。

STORY

地球内部にある空洞。そこには地上の人類とは異なる文化や思想を持った「地空人（アトランティス人）」が暮らしていた。アプトゥー率いる地空人は、地上への移住及び、地上人の絶滅を実現するため全世界への侵攻を計画。一方、地上人との共存を望んでいたアネットは、太平洋戦争中の日本帝国海軍に協力し、有坂鋼（剛の祖父）らとともに海底軍艦「ラ號」を完成させ、来るべき日に備えた。そして20XX年。アトランティス軍による地上への侵攻が始まった〃

※１「ZOC」＝ゾーンオブコントロールの略。ユニット周囲の支配領域のこと。

3層に分かれたマップを活用せよ！

「新海底軍艦」最大の特徴として、3層に分かれたマップの存在がある。いままでのシミュレーションゲームでは、基本的には1ヘックスにつき、1ユニットしか配置できなかったが、このゲームのヘックスは「空中」「海上(地上)」「海中」という、それぞれが独立した3層に分かれて構成されているのだ。そのため、同一ヘックスに、最大3機までのユニットが同時に存在することが可能となっている。プレイヤーが操るラ號軍のユニットには、空陸海中を問わず活躍できる機体が、いくつか存在する。このシステムによって、1つの敵ユニットに対して、同一ヘックス上からたて続けに攻撃を行うなどといった、いままでのシミュレーションゲームでは不可能だった戦法をとることができるようになっているのだ。

もちろん、プレイヤー側だけではなく、アトランティス軍側のユニットも同様に、このシステムを使って攻撃を仕掛けてくることになる。いままでのシミュレーションゲームとは、戦略の発想を切り替えて取り掛かることが必要とされるだろう。

戦力の集中も可能!!

写真のように1ヘックスに3ユニットを配置することも可能。

どの層にユニットを配置するかは、移動する際に選択する。

図のように、1つのヘックスは3つの層で構成されている。攻撃の際は、敵のいる層に対応した手段が必要とされる。また、ZOCは共通となるので注意が必要。

合計70種以上のユニットが登場

シミュレーションゲームでの主役であるユニットは、ラ號軍、アトランティス軍、それに国連軍を合わせて、70種類以上が登場する。ラ號軍、アトランティス軍のユニットには、SFシミュレーションらしく、強力な兵装を持つ高性能ユニットがそろっている。それに対し、国連軍ユニットは現用兵器で構成されている。

陸海空を問わず活躍する万能戦艦。4連装49センチ砲をはじめ、強力な兵器を装備。

空中、水中での行動が可能なラ號の艦載機。水中からの魚雷攻撃で敵艦船を狙い撃つ。

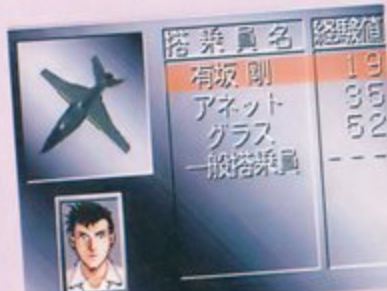
アトランティス軍に見られる4脚型の戦闘メカ。30ミリ機関砲やバズーカ砲を持つ。

アトランティス軍の水中用戦闘メカ。水中を移動するため、索敵で発見しづらい。

現代日本の主力戦車。120ミリ砲などの武装を持つが、ゲームではほぼヤラレ役に。

搭乗キャラによってユニットが強化される

剛やアネットなどの主要なキャラクターは、艦載機に搭乗させ出撃させることが可能だ。キャラが搭乗したユニットは、一般搭乗員のユニットに比べて戦闘力が大きくアップし、ゲームを有利に進めることができる。また、マップごとに設定された条件をクリアすることで、隠れキャラが登場し、味方戦力を強化することも可能だ。

ラ號からユニットを発進させる際にキャラ選択。

都市を解放することで新たなキャラが味方になることも。隠れキャラは全部で15人だ。

マップクリア後はユニットの強化や増産が

各マップのクリア後には、ラ號や艦載機の移動力、燃料、防御力、攻撃力をパワーアップすることができる。また、艦載機の増産を行うことも可能だ。敵により占領されている都市を解放することで得られる軍事費を使って、効率よく戦力の増強をはかろう。

蓄財	9300億円
生産費	0億円
部隊数	1個 + 0個
改装費	25000億円

改装	未改装	改装1	改装2	改装3
移動力	5	6	7	8
燃料	250			
攻撃力	±0	+5	+10	+20
防御力	±0	+5	+10	+20

マニア感涙。今度はサターンで“嵐”が吹き荒れる！

太平洋の嵐2 疾風の艨艟

パソコンで絶大な人気を博した「太平洋の嵐2」がさらにグレードアップしてサターンに登場。史実に基づいたシナリオはそのままに、CGムービーが大幅に追加されている。

●イマジニア●3月28日発売●6,800円（初回限定版7,800円）●シミュレーション●１人プレイのみ●シャトルマウス対応

さらにグレードアップした名作ウォーシミュレーション

日本と連合国との間で繰り広げられた太平洋戦争を、史実に基づいて忠実にシミュレートした本作。プレイヤーは日本の帝国陸海軍を統括する司令官となって、日本軍を勝利へと導くことになる。数ある戦略級SLGのなかでも〝日本の国力〞という要素を重視した本格派で、実戦では連合国側が管理する根拠地を占領し、いかにうまく日本側の根拠地を拡大していくかがポイント。増援部隊が出現する〝出現根拠地〞を次々と占領し、日本軍を勝利へ誘おう。

兵器総数322種の兵器データベースを収録！

CGムービーと実写ムービーが次々と飛び出す迫力満点の戦闘シーン

5ヵ所の出現拠点をたたけ！

航空機・艦船・陸軍を使って、10カ所の敵出現根拠地のうち、５カ所を奪うことが目標となる。５カ所以上を占領すると相手が「和平交渉」を求めてくるぞ。

国力をうまくコントロール！

支配根拠地を増やしたり、敵艦隊を全滅させると「国力」ポイントが増える。これを本国の生産局や開発局に分配すれば、戦況を有利に変えていくことができる。

物質と戦力を最前線に送れ！

生産、開発された航空機・艦船などの戦力や物資は、敵の根拠地や艦隊に隣接する最前線に送ろう。これを怠ると、敵の戦力が自軍の弱い部分に集中してしまう。

空母を守り、最大限に活用しろ！

航空戦力を活用するには、大量の物資と長い期間を必要とする。が、空母に艦載された零戦の戦果はすさまじく、これがあるとないとでは戦局に大きな差が出る。

5つの終了条件

ゲームの終了条件は全部で５つ。いずれかの条件を満たした時点でゲームは終了となる。終了時には、戦果状況を表した勝利レベルが表示される。

①ゲーム日数が各シナリオに設定されている終了日数に至った場合。
②すべての重要根拠地と５カ所以上の出現根拠地を占領した場合。
③連合国側に20カ所以上の重要根拠地を占領された場合。
④東京を占領された場合。
⑤連合国側との間に講和条約が締結された場合。

『サターンFAN』『セガサターンマガジン』 2誌協同インタビュー

今度の「嵐」はどんな風に吹き荒れるのか？　レコーディング後のスタジオで、玄田さんと開発の中心人物3名にお話をうかがった。

サターンへの移植にあたって、マーケティングの立場から作品全体のコンセプトを決定

原　雅貴氏
イマジニア株式会社
営業企画部 プロデューサー

テレビ番組やCMなどのナレーションで活躍。サターンでは「桜スペシャル」がお気に入り。

玄田哲章氏
ナレーション担当

編集部■まずは、パソコン版との違いについて教えてください。

原■やはり一番大きな違いは、ビジュアルが派手になったこと。パソコンのコアユーザーが対象なら、映像的な演出が多少地味でも、ウォーシミュレーションとして堪能してもらえる場合もあるのですが、コンシューマーのタイトルだと、そうはいかないですからね。

片桐■シネパックを使った実写ムービーに加えて、戦闘シーンなどに挿入されるCGムービーは100本以上になります。実写のムービーのなかには、本邦初公開の貴重な映像もありますよ。

原■パソコン版では大砲が火を吹く場合、アメリカ軍も日本軍も、駆逐艦も戦艦も、同じビジュアルだったんですが、サターン版はすべて描きわけてますしね。

編集部■システム的にも、パソコン版とは変わってきますか？

板垣■この「太平洋の嵐２」では、他のシミュレーションにくらべて日本という国全体の国力や、兵器の生産力などが、より重要視されているんです。ですから、ゲームが始まっても、いきなり戦闘に突入するのではなく、まずは佐世保でどんな艦船をどれだけ作るか、といった設定が必要になるわけです。でもいきなり「船を作れ」というのはさすがに不親切なので、それまで日本とアメリカがどのような関係で、世界情勢はこうなっ

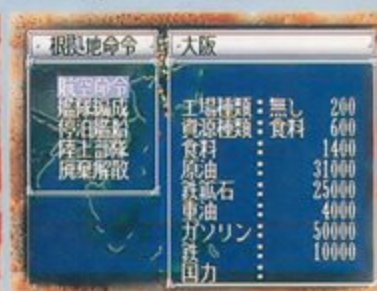
CHECK1 史実に基づいたシナリオ

「太平洋の嵐２」の最大の特徴は、史実に基づいて作られたシナリオにある。あらゆる歴史の可能性が細かくシミュレートされているので、プレイヤーはあらゆる角度から歴史の可能性に挑戦することができる。歴史を振り返りながらゲームを進めれば、一味違ったおもしろさが味わえるというわけだ。

太平洋戦争の歴史をあらゆる角度から見ることができる。

CHECK2 高精度な思考ルーチン

驚くべきはその処理能力の高さ。戦闘シーンにおいて、作戦に参加可能な兵器数に制限はない。例えば、同時に100兵器VS100兵器を戦わせることもできるのだ。また、戦闘結果は、天候、立地条件など様々な要素を付加した形で決定づけられる。今までのウォーシミュレーションと比較しても、その戦略性はきわめて高いといえる。

移動目標を設定して、連合国側が管理する根拠地をたたきつぶせ！

プレイヤーは司令官となって各根拠地に命令を送る。ゲームはこの根拠地争奪戦で進められるのだ

CHECK3 大迫力のムービーとナレーション

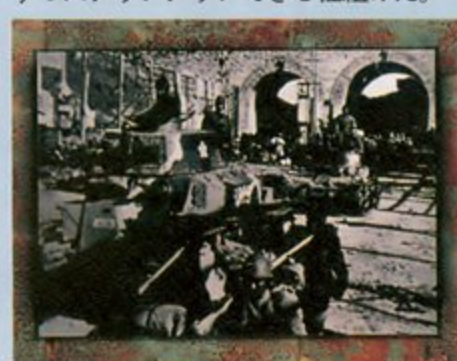
空戦・海戦・陸戦のシーンには、100本以上のCGムービーに加え、本邦初公開となる映像を含む30本もの実写ムービーを収録。これらのムービーは、すべてフル画面に近い大きさで表示されるため、迫力のある戦闘が楽しめるぞ。また、コマンドを実行した時には、肉声の警告メッセージやシナリオナレーションが流れ、戦場の臨場感を盛り上げてくれるのだ。

収録されているムービーは、すべてフル画面に近い272×204ドットの大画面で表示される。

戦艦を攻撃するシーン カメラアングルの切り替わりに注目

命令する根拠地を選択する画面。コマンドを実行するとメッセージが流れる

CHECK4 初心者にやさしい親切設計

歴史シミュレーションは、内容が複雑になればなるほど、シナリオが長くなったり、むずしい操作が要求される。でも、このサターン版「太平洋の嵐２」には、初心者でもすぐにプレイできるように、さまざまな難易度のシナリオが用意されている。自分のレベルにあわせて、少しずつステップアップできる仕組みだ。

シナリオには、歴史を題材とした史実戦と架空の状況を戦う仮想戦の２種類がある。

シナリオは8種類

いきなり太平洋戦争の開始から集結までを戦うキャンペーンは荷が重い、という人も多いはず。今回はパソコン版で追加シナリオとして発売されていたものを含む、全８種類のシナリオを収録。なかには数ターンで決着がつくショートシナリオもあるぞ。

①グランドキャンペーン
②ボックスフォーメーション
③絶対国防圏
④帝都防空戦
⑤北方侵攻作戦
⑥成層圏1946
⑦帝都崩壊点
⑧コロネット作戦

ていて……といった内容をムービーと玄田さんのナレーションで説明するようになっています。また、実際の戦闘が始まってからも「この機種は空母に搭載できません」という具合に、文字と音声によってプレイヤーの操作を助けるオンラインヘルプを採用しています。

本作品のプロデューサー。ムービーをはじめとする演出面の方向づけや調整を担当する。

片桐秀樹氏
シムス株式会社
開発部 部長 プロデューサー

片桐■操作性の向上という点では、パソコン版で１つの戦闘機を作るために、鉄、アルミなど数種類の原材料が必要だったのに対し、サターン版では材料は鉄鉱石の１種類でまとめたり、１人の教官に指令を出すことで３人の兵隊の練度を上げられるようにするなど、かなり遊びやすいものにしています。

編集部■玄田さんは実際に声を入れられて、テレビ番組とゲームの違いなどを感じられましたか？

玄田■一言で言えば、ゲームの方が収録の時間が短いことが多いので、集中力を要求されますね。今回はナレーションと警告文で、声のトーンも微妙に変化させる必要がありましたし……。こうした歴史を扱った作品だと、あまり耳慣れない言葉も多いので、なかなか大変ですよ。

本作品のディレクションを担当。片桐氏の片腕となり、開発チームの知恵袋として奮闘。

板垣貴幸氏
シムス株式会社
開発部 企画デザイン課

板垣■玄田さんの声は高音部と低音部のバランスがとても良いので、私が想像していた以上に、このゲームにマッチしてくれそうです。

低く響きわたる玄田節

豊富なムービーと快適な操作性を音声面から支えるのがナレーション。その声を担当されているのは玄田哲章さん。アーノルドシュワルツェネッガーの吹き替えなどで、テレビでもおなじみの大ベテランだ。実写ムービーに、渋い玄田節が流れるさまは、もうほとんどN◯Kの歴史ドキュメンタリーといった感じだ。

玄田さんの低く響く声は"歴史"の荘厳さをかもし出す。

ASSAULT SUIT LEYNOS 2

重装機兵レイノス２

新たな戦いをその手で刻め!! あの重装機兵がここに蘇る…。

SPECIAL REPORT 特報!!

●メサイヤ●２月21日発売予定
●5,900円●アクションシューティング

難易度の高さにも関わらず名作と謳われた、メガドライブ版レイノス。数々の新システムでパワーアップした続編が、いよいよ君の元にやってくる！

OPENING

「レイノス」より14年の時が流れた

前作より14年の後。小国が乱立する地球上では、サンラール共和国とゼネス連邦の２国が全面戦争を繰り広げていた。サンラール軍第12特別機甲部隊の隊員である君（カイル）は、人型の装甲機兵を駆り、指示されるミッションを次々にクリアしていかねばならない。なお、難易度が「隊員の力量」に応じてリアルタイムで自動調整されていく今作では、手練れの隊員だけでなく、前作で苦しんだ隊員やACTが初めての新隊員も、自らの技能に応じたレベルでの戦闘を行うことが可能となった。前作同様の細かい演出に、隊員の行動や成績次第で未来が分岐するマルチミッションシステムも加えて、より奥深くなった「重装機兵」最新作。開戦までは、あと僅かだ！

MACHINE

自分で操作できる機体は、前作では１機だったが、今回は最高８機から選択可能。しかも、機体の強度や装甲、機動力や出力といった要素が自分でセッティングできるのだ。一面を除く各面では、作戦行動に入る前に、自機の選択と機体のセッティング、装着武器の選択などが可能。セッティング画面では、自分でセットアップした機体および、装着武器の性能も確認できるから、能力値を確認しつつ好みの型のマシンが造れるぞ。とはいっても、無尽蔵にオプションをつけられるわけではない。今回の重装機兵には、装備できる武器・オプション類に「重量」の観念があり、各オプションの重量合計がその機体のエンジン出力を上回ってしまうと、重さのせいで動けなくなるため、出撃できないのだ！

ちなみに、前作と同じく、戦闘中に受けたダメージはフィールド内で時間が経つごとに少量ずつ回復していく。その代わり、今作では面クリア後の得点に、ダメージを回復した分だけのマイナス点が加算されるようになっているぞ。

WEAPON & RANGE

レイノス２では、約80種類（！）もの武器が入手可能。しかも、攻撃にあたっては以下のような新要素が付加されている。１「射程可変システム」：各武器が持つ固有の射程によって、画面が縮小・拡大する。例えば近距離用のマシンガン（左写真）使用中は自機周辺しか見ることができないが、遠距離用のアサルトライフル（右写真）に持ち変えると、視野は広くなる。２「ダイレクトアタック」：前作では、武器を複数装備すると、ボタンを幾度も押して装備変更をせねばならなかった。だが、「２」では任意のボタンに装備した武器を振り分けでき、とっさの場合にも素早く武器を変更できるようになった。３「オートエイミング」：ロックオンした敵を自動追尾で打ち落とすシステム。もちろんオフにすれば自分で照射することもできる。４「攻撃属性システム」：武器にはＡ装甲貫通系・Ｂレーザー系・Ｃミサイル系という三種の属性がある。敵の防御性能もこれらABCの属性を持っているので、Ｂ攻撃には強いがＡに弱い敵にはＡ系統の武器で攻撃、といった戦法も考えられるのだ。

近距離武器のマシンガン系。各面で高得点を獲得すれば、これらの武器もより強力な物を入手できるようになる。

アサルトライフル系は遠距離武器。だが、表を見ると解る通り攻撃型はマシンガンと同じＡ系統となる。

The War is Comming Soon!!

大きくパワーアップして、「アイツ」が帰ってきた!!

●アトラス●3Dレーシング
●春発売予定●価格未定●

あの「峠キング」が大幅にバージョンアップして甦る！ 今回はその全てを徹底CHECK！

よりリアルに、よりエキサイティングに生まれ変わった「峠2」！

CHECK 1 インパネが追加され、挙動もよりリアルに！

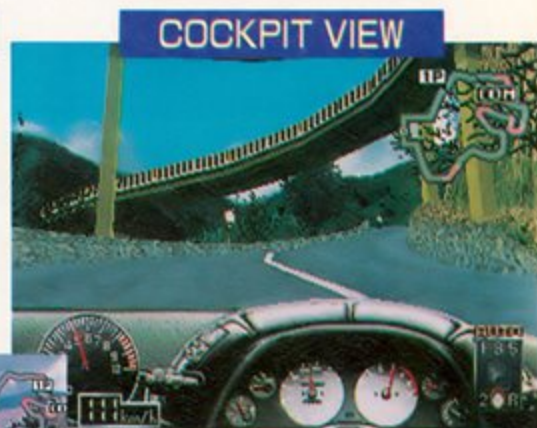
「峠2」の最も大きなパワーアップポイントは、何といってもレースゲームの要の要素、マシン挙動とプレイ視点だ。前作は大きく分けてマシン後方からの後方視点と、ドライバー視点の2つだったが、今回はそれにリアルなインパネが追加されたドライバー視点などが加わり、合計で4つもの視点をセレクトできるようになった。もちろん、インパネは車種によってデザインが異なるぞ。そしてマシン挙動。この挙動に関しても、前作でもかなりリアルテイストな味付けになっていたが、今回はより本物に近づけるべく実車のスペックを参考にアレンジを加え、シミュレート。より車種別の差別化が図られているぞ！ 一味違うマシン挙動を味わってくれ。

残念ながら、まだ車の台数や車種などは不明だ。

BIRD VIEW

マシン後方視点。車の挙動が最もわかりやすい視点だ。

COCKPIT VIEW

コレが目玉のインパネ付きドライバー視点。もう、見るからにあの車のインパネだが、当然のごとくタコとスピードメーターは動作する。ステアリングをあえて表示させないところにこだわりを感じるが、このインパネが邪魔のようなら消すことも可能。お好きなほうでどうぞ。

REAR VIEW

後方よりも高い視点。周囲の状況を把握しやすい。

CHECK 2 コースは実在する3つの峠をアレンジ

クルマに次いで気になるのがコースだが、今回は「峠」としては絶対に外せない名所である箱根、六甲、そして筑波の3つの実在する峠をモチーフにし、アレンジを加えたものが登場する予定だ。実在するもの以上に多彩なコースシチュエーションが設定され、さらに走りがいのあるコースに生まれ変わっているぞ！ 期待せよ!!

コースレイアウトの多彩さもさることながら、季節や天候、時間帯なども自在に設定でき、よりバラエティ溢れる峠の走りを満喫できる。もちろん、前作同様コースの周回方向も2通りから選べ、ユーザーを飽きさせないぞ。

このリアリティを見よ！

※画面は開発中のものです。

CHECK 3 より幅の広がったセッティング

前作でも話題だったのがマシンセッティング。今回ももちろん健在だが、より細かい部分までセッティング可能になり、自分好みのクルマ作りがさらに楽しくなった。

タービン一つでこんなにぁる。幅広い設定ができるぞ。

CHECK 4 白熱の2Pバトルも健在！

「峠」といったら、やっぱり対人間の2Pバトルだ。前作でも人気のモードだけに、今回ももちろん健在。視点も画面を縦に2分割したものと、横に2分割したものが選択可能だ。日頃培ったドリテクでライバルをブッちぎってやれ！

縦方向に画面分割しての2P対戦。ごらんのようにコース左右の状況は把握しにくい。

横方向分割。一般的だが、勾配に差しかかると辛くなる!?

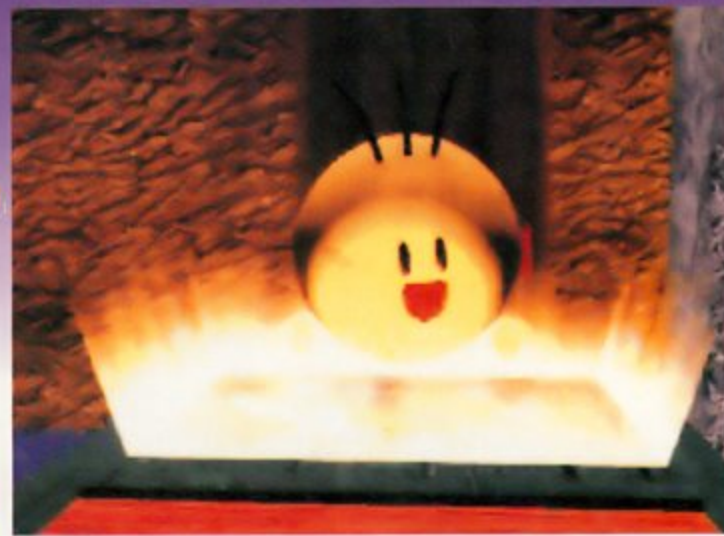
続 ぐっすんおよよ

完成度 100%

古くはアーケード、ちょっと前に家庭用でお目見えした、アクションパズルの続編が登場！ キミは水没する洞掘から、無事ぐっすんを助けられるか？

●バンプレスト●'97年2月発売予定●パズルゲーム
●5,800円●2人同時プレイ可能●全年齢推奨

お待たせ！ 面白アクションパズルの続編だよ!!

◀時間が迫ると、画面下から水が出てくる。ぐっすんが水に触れるとアウト。

一部に熱狂的なファンを持つこのゲーム。プレイヤーは上から落ちてくるブロックを上手に配置して、画面内を勝手に動き回る「ぐっすん」を出口に誘導する。何でもあと数時間で水没するという洞掘に、財宝目当てで迷い込んだらしい……が、「ぐっすん」は自分ではまったく操作できないうえにブロックを１個分しか登れない、敵や罠に勝手に触って死ぬ等、思い通りに動かないうえ制限時間付きだから頭が痛い。そこで、右にいくつかテクニックを紹介するので参考にね。ちなみに2P同時プレイもOK。どっちが先に出口に着くか競争だ。

ブロックを近づける

すぐ近くにブロックを落とすと、ぐっすんはダッシュで移動する上に点数も入る。ブロックそのもので左右に押しやることも可能だ。

爆弾を当てる

爆弾はブロックに交ざって落ちてくる。近くで爆発させるとぐっすんは気絶するので、足留めしたい時に便利。普段はブロックを周囲１マス分爆破する役目。

何かに乗せる

落ちてくるブロック・爆弾の両方に、ぐっすんを直接乗せて移動させることができる。より短時間で出口を目指せる上に障害物なども楽々と上を通過できるので便利。

ぐっすん&およよ

これがマイ誘導キャラのぐっすん（1P・青）&およよ（2P・緑）だ。実は2人ともトレジャーハンター（財宝発掘人）らしい。職業に外見は関係ない、らしい…。

ぐっすんを助けてね

ぐっすんの恋人（？）えみりチャン。水没する洞掘の噂を聞き、我々に彼の救助を依頼。ちなみに声は椎名へきるサン

楽しいモードがたくさん増えたよ

たいせんもーど

下から迫り来る炎をかわしながら、段差攻撃やアイテムで相手をやっつけよう。炎に触れると体力メーターが減り、なくなったら負けだ。

画面中央のものが体力メーター（下）と段差ゲージ（上）。特殊な「ファイヤーブロック」を置いた時に点滅している段差ゲージ分を攻撃

従来のエンディングを目指す「の一まるもーど」の他にも、今回は家庭用ならではの、楽しいモードが充実しているぞ。友達と対戦、ひたすら練習、詰めパズル、自分の実力判定など、その日の気分に合せて遊ぼう。当然データはセーブできる。

これとは別に「おぷしょん」があり、難易度や操作設定等を自由に変えられる他、サウンドテストも付いてさらにお得。

つめもーど

「美しくぐっすんを導きたい」そんなスマートなあなたにピッタリ。１人プレイ専用なので、あなた１人で究極のブロック積みが楽しめます。

コースは初級、中級、上級、超上級の4つ。ブロックは右下部分に表示されるものしか出ない。制限時間はないので気長にね。

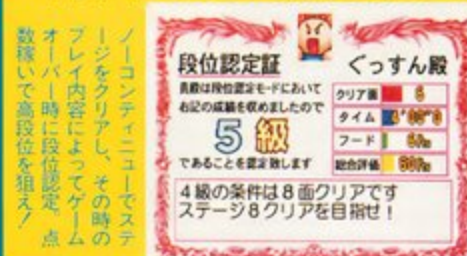
おのぼりもーど

「朝までOK」そんな大胆なあなたにピッタリ。ここでは１人プレイ専用の、不毛なブロック積みが楽しめます。初心者の練習にもどうぞ。

もーとにかく、ただひたすらブロックを積み、ぐっすんを登らせる。それだけ一定数以上登ればゲームオーバー時にデモがあるよ

だんいにんていもーど

「段位認定モードがあったらなぁ……」そんなあなた（いるのか？）にピッタリ。これまた１人プレイ専用ですが、あなたの実力判定を致します。

ノーコンティニューでステージをクリアし、その時のプレイ内容によってゲームオーバー時に段位認定。点数稼いで高段位を狙え！

- ●タイトー
- ●3月28日発売
- ●打上げパズル
- ●全年齢推奨
- ●2人対戦プレイ可能

アーケードで好評稼働中のパズルゲーム、パズルボブル3が早くもサターンに登場するぞ！　さらにサターンにしかないオリジナルモードも充実しているので、アーケードのファンも新たに楽しめるのだ。

あのパズルボブル3が新モードも充実して早くもサターン登場!!

1人プレイモード

今までのシリーズ同様次々と現れるパズル面をクリアしていくモードだ。ステージ分岐はプレイヤーが選べる。難易度は3つで、3ステージで終わる練習用のステージから、パズルボブル2のステージに3の要素が入ったものまでを用意。3になって初めて登場した天井反射が面白い。

2・5では「パズボブル2」のラウンドを3での新ルールで遊べる。

ステージ選択時に方向キーの上下で今回から登場する新キャラが選べる

2P&CPU対戦モード

今回のパズルボブル3は対戦も大きなウリの1つだ。前作まではキャラクターが選べても、能力に差はなかった。しかし今回は、各キャラ固有の攻撃バブルの送り方があるなど個性を持たせている。1人で対戦モードではゲームセンターを舞台に楽しいストーリーモードが楽しめる。

見た目で選ぶもよし、性能で選ぶもよし、全員個性的だぞ

あの懐かしいソニックブラストマンも選べるのだ！　ステージも面白い

●● ルートによってルールが変化 ●●

英文字の周りでキャラが踊っているのが「スクロールステージ」

ルート選択により、ルールが異なる「スクロールステージ」に進める。これは画面左にあるゲージが一杯になるまでバブルが降り続ける。ゲージが一杯の状態ですべてのバブルを消すとクリアだ。

ゲージが溜まるまでは気がぬけない。クリア時以外に全消しすると、ボーナスが100,000点入る。これもおいしいけど、そこまで狙う余裕はあるのか？

見事クリアするとゲージ上のくす玉（？）が割れて祝福される。

コレクションモード

コレクションモードとは、アーケードで募集したユーザーが作ったステージをプレイできるというもの。ラウンド数は実に1,025面／　ステージスタート時には作者名が表示されるぞ。各面はパズル性を重視したものや、見た目にこだわったものなど、色々な人が作った個性的なステージをじっくり堪能してほしい。頭文字で検索も可能だ。

READYの下が作者名。アルファベット順に検索が可能で、好きな面を選べる。

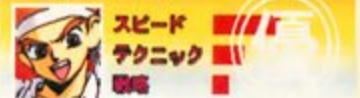
チャレンジモード

これもサターンだけのオリジナルモードで、条件を設定された全5ステージをクリアすると、そのテクニックや速さなどで、10級から名人までの「段位」がパズルボブル協会（なんとバブルンが代表者）から認定されるというもの。ここでもキャラを選択でき、そのキャラごとにステージクリア条件も変化するのだ。全キャラ名人をめざせ//

各キャラによって出される問題が違うのでやりがいがある。しかし名人になるには、相当のテクニックと判断力が必要だぞ。

結果発表

クリアステージ数	5／　5
平均タイム	0分52秒
発射したバブル	111
落としたバブル	

各面ごとに評価が表示される。さて段位は？

NEW RELEASE TITLE

**最新のセガサターンタイトルを先取り紹介！
本誌初登場のソフトも大集結だ！**

**発売直前のセガサターンソフトを大紹介!!
着々と完成に近づく話題作に注目。**

超時空要塞マクロス ～愛・おぼえていますか～

完成度 50%

●バンダイビジュアル●今春発売予定●6,800円●シューティング●全年齢推奨

今年で15周年を迎えたマクロス。ゲームが発売される前にビデオで原作の予習をしてはいかが？

マクロスファン待望の横スクロールシューティング「愛・おぼえていますか」の続報だ。

このゲームの開発は、ムービーがバンダイビジュアル、シューティング部分がセガと、2社協同で行われている。それぞれが得意分野で手腕を発揮し、ゲームファン、アニメファンの両方が楽しめる作品になることは間違いないだろう。

ステージ1は地球からマクロスが発進する場面を描いたオリジナル面となる。ゼントラーディの攻撃を受けたマクロスは発進と同時のフォールドで難を逃れるが、地球は壊滅してしまう。

バルキリーのグラフィックには、大気圏外専用ブースターのスーパーパックが追加された。自機のライン以外にいる敵も攻撃可能な「ロックオン」システムも採用される。

オリジナルエネミーも登場

ゲームオリジナルの敵も登場。ゲーム中、どのような形で登場するのだろうか。

アニメでは描かれていないオリジナルシナリオ部分は、セルとCGを融合させた新作ムービーを制作。これまで発売されたソフトのトゥルーモーションムービーの中でも、最高のクオリティになるとのこと。

フェイスウインドウは表情豊か

各キャラクターのセリフといっしょに、話しているキャラの顔も表示される。これは1キャラあたり数パターン用意されており、豊かな表情を楽しめる。もちろん、美樹本晴彦氏の手によるものだ。

リン・ミンメイ

一条 輝

早瀬未沙

NEW! 爆れつハンターR

完成度 100%

●キングレコード●3月14日発売●5,800円
●アドベンチャーRPG●18歳以上推奨

サターンオリジナルのストーリーが展開する

アニメやコミックスで人気の、「爆れつハンター」が、今度はRPG仕立てのアドベンチャーで登場。プレイヤーはキャロットとなって、世界の魔力を制御するといわれる「プラチナストーン」を探す冒険の旅に出る。オリジナルのシナリオを採用し、キャラクターのセリフはすべて音声で出力。お色気たっぷりの新作ムービーもふんだんに収録されている。

見下ろし型のフィールド画面で、移動しながら情報を集めよう。

気ばらしにミニゲームも楽しめる。これはイッキ飲み大会。

おなじみショコラの変身シーン。美しいムービーがゲームを盛り上げる。

戦闘シーンはサイドビュー。マロンの攻撃魔法がヒット!!

NEW! 銀河お嬢様伝説ユナ3 ～ライトニング・エンジェル～

完成度 30%

●ハドソン●発売日未定●価格未定
●タクティカルアドベンチャー●全年齢推奨

発売中の「REMIX」をプレイすればさらに楽しめる

ゲームやOVAで展開する「銀河お嬢様伝説ユナ」。シリーズ最新作はタクティカルアドベンチャーとなる。シリーズで敵として登場したキャラクターも「ユナ3」では仲間として登場。新たな敵との戦いに手を貸してくれるのだ。今回も、豪華なゲスト作家のデザインによるキャラが登場する予定。今後の情報が楽しみなソフトだ。

おNEWのバトルスーツよ♥

OVA「深闇のフェアリィ」から採用の新コスチュームだ。

マップはクォータービュー。シリーズのキャラが集結した、にぎやかなものになりそう。

NEW! スタンバイSay You!

完成度 70%

●ヒューマン●3月発売予定●5,800円
●アドベンチャー●18歳以上推奨（予定）

声優ファンにはたまらない音響監督シミュレーション

プレイヤーが新任の音響監督として手腕を発揮する、シミュレーションアドベンチャーが登場。オリジナルアニメ「インタラプトガール」の完成を目指し、キャストの声優と会話をしたり、アフレコの際に的確な指示を出していくのだ。最高の演技を引き出せるかどうかは君の腕次第。指示の出し方などによって結果が変わるマルチエンディング方式を採用。

スタジオでの収録に立ち会って、演技指導できるのだ。

憧れの声優と対話できるだけで舞い上がっちゃうそうだね。

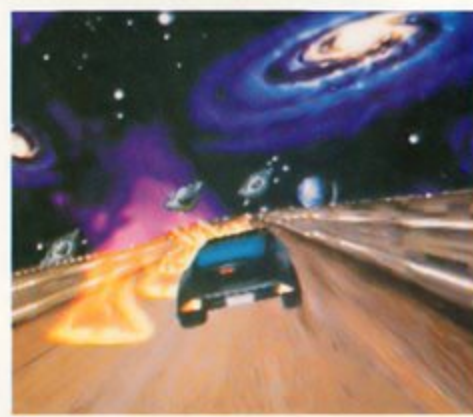
横山智佐、篠原恵美、玉川紗己子、大谷育江、千葉繁、矢尾一樹など、豪華声優が出演。

NEW! インパクトレーシング

完成度 80%

●ココナッツジャパンエンターテイメント●4月発売予定●価格未定
●シューティングレース●全年齢推奨

ライバルを撃破して走り抜け！　爽快感あふれるレースゲーム

レースゲームのスピード感と、シューティングゲームの爽快感が同時に味わえるゲームが登場。レーザーやミサイルを装備した6車種の中から1台を選び、トラックをクリアしていこう。ライバルを撃破すると、レースに有効なアイテムを入手することもできる。行く手をはばむものを爆破しながら、ゴールを目指して駆け抜けよう。

トンネル内を疾走！　ライバル車への体当たりは時間のロスにつながるので注意しよう。

制限時間内に4周するとボーナストラックが出現。一定数の敵破壊で装備がパワーアップ。

NEW! ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～

完成度 70%

●ヒューマン●3月下旬発売予定●5,800円
●シミュレーション●全年齢推奨

大ヒットしたパソコン版を忠実移植、ライバル店に勝利しよう

コンビニエンスストアの経営をシミュレートしたゲームが登場。プレイヤーはチェーン店のオーナーとして店舗を確保。店員を雇い、売上げを伸ばしつつ店舗数を増やそう。与えられる目標は、都庁の誘致、10店舗の展開、累計100万人のお客の獲得など多彩。「行かなくちゃ」と思われるお店を目指せ。

目指せ！地域一番店

ある程度の規模で始めよう。広告も出せる。

場所選びや、店員の設定に成功すると、まさに千客万来!!　店員のストレスにも注意しよう。

最も重要なのが店員の選定。異動も可能だ。

NEW! フリートークスタジオ～マリの気ままなおしゃべり～

完成度 50%

●メディアエンターテイメント●5月9日発売●5,800円
●アドベンチャー●全年齢推奨

言葉選びは慎重に、新人DJ奮戦シミュレーション

DJ番組を成功させよう

主人公は新人ＤＪの香坂マリ。毎週行われる番組を１カ月担当し、ゲスト選びや、会話の選択を上手に行って、番組を盛り上げよう。ゲストの気分や、その場の雰囲気を考えないと番組は失敗、逆にうまくいけば、４週目に大物ゲストを招待することができるぞ。

毎週のゲストは選択可能。円城寺みゆ役は萩森侚子。

ゲストのプロフィール画面だ。御子神依子役は山崎和佳奈。

主人公で新人ＤＪのマリ（國府田マリ子）。ヤル気は十分。

話題の振り方に失敗すると、ゲストが怒りだす場合もあるぞ。

NEW! SEGA AGES メモリアルセレクションVOL.1

完成度 ？%

●セガ●２月28日発売●4,800円
●アクション●全年齢推奨

アーケードの名作ゲームが、お手頃価格で楽しめる

セガの懐かしいゲーム作品をピックアップした、メモリアルコレクション。Vol.1には、ドットイートゲームの「ヘッドオン」、GGやMDにも移植された「ペンゴ」、コミカルドライブゲームの「アップンダウン」、そして「フリッキー」の４本を収録。家庭用の横画面モードに加え、縦画面モードも用意されているぞ。

フリッキー

1984年の作品。青い鳥フリッキーを操作して、ヒヨコたちを連れ帰ろう。お邪魔ネコをアイテムでやっつけて高得点を狙え。

ペンゴ

ヘッドオン

アップンダウン

マジカルホッパーズ

完成度 50%

●バンダイ●３月発売予定●6,800円
●アクション●全年齢推奨

幻想的なポリゴン世界を自由自在に動き回れ！

方向ボタンとジャンプボタンだけの簡単操作がウリのアクションゲーム。バラエティ豊かな23ものステージは、ワクワクとドキドキがいっぱい。「アメイジングランド」を救う勇者に選ばれた男女２人から１人を選んでプレイしよう。ステージの最後には、個性的なボスが待ち受けているぞ。子供から大人まで楽しめそうな一品だ。

氷の宮殿のトラップに苦戦するクラム。グルグルアタックと呼ばれる高い攻撃力が特徴だ。コインを集めるとボーナスステージに行ける。

ジャンプ力が特徴のグッピー。美しい景色だが注意しながら進もう。敵がひそんでいるかも。

NEW! ファーランドストーリー ～破亡の舞～

完成度 98%

●TGL●３月発売予定●6,800円
●シミュレーションRPG●全年齢推奨

コミカルな戦闘アニメーションが秀逸

人気のファンタジーシミュレーションが登場

パソコン版は８作目まで発売されている人気シミュレーションRPG。本作は外伝的な、オリジナルストーリーだ。新たに傭兵制度の導入、広範囲魔法の追加、敵キャラの思考ルーチンの強化などが行われ、戦略性の高いゲーム内容になっている。バトル時のコミカルなキャラクターもレンダリングで表現されるなど、サターン版ならではの演出も用意。世界を破滅に導くとされる「破亡の舞」を巡る、帝国軍とリアドの戦いが今、始まろうとしている。

戦闘画面はチビキャラが暴れ回る。

首都高バトル'97 土屋圭市＆坂東正明

完成度 100%

●イマジニア●２月28日発売●5,800円
●レース●全年齢推奨

サターン版ならではの充実した内容

立体交差などの首都高のリアルな描写、車体の微妙な挙動を忠実に再現。本物の走りを追究した「首都高バトル'97」。ライバル車に勝利して、首都高一の走り屋になるのが目的だ。サターン版は、裏技で隠しマシンの選択や、車体のカラーリングの変更が可能になっている。やり方は今のところ不明だが、判明次第誌面で紹介するぞ。

レトロなマシンで最新型を駆るライバルに打ち勝つ……。そんな快感を味わえそうだね。

最初から使えるマシンもカラーリングを変更可能。中にはブラックボディにホワイトラインが入ったものも。

隠しマシンのTYPE VW。あの車にそっくりなマシンで首都高を爆走できるのだ。

新テーマパーク

完成度 50%

●EAV●4月発売予定●5,800円
●シミュレーション●全年齢推奨

新要素が追加され、より親しみやすくなって登場

世界一の遊園地王を目指す経営シミュレーション「テーマパーク」の最新作が登場だ。今回は、任意の場所で遊園地を作るだけではなく、与えられた課題をクリアするモードを追加。前作に比べ、操作性が格段に向上しているのだ。スタッフの雇用や、アトラクションの開発などに気を配りながら、理想の遊園地作りにチャレンジしよう！

資金の動きにももちろん気を使おう。収入と支出の変動は常にチェック！

マスコミで遊園地が紹介されたり、財宝が発見されるなど、新しいイベントもある。

見ているだけで楽しいゲーム画面。最初は小さな施設を建築して、徐々に大きくしよう。

夜の公園はネオンがとてもキレイ。アトラクションの視点を楽しむ機能も健在だ。

卒業クロスワールド

完成度 90%

●小学館プロダクション●3月発売予定●5,800円
●シミュレーション●全年齢推奨

卒業シリーズのキャラ12人と繰り広げるラブストーリー

新たに5人のエンディング追加

「卒業」、「卒業Ⅱ」のキャラ10人に加え、2人の新キャラが登場する恋愛アドベンチャー。サターン版では、ユーザーからの要望が高かった5人のエンディングを追加。PS版より、攻略の楽しみがアップしている。他にも全4話のオリジナルのヴォイスドラマも収録されるなど、サービス満点の作品だ。

新井聖美はバイクレーサーでもある。喧嘩っぱやいが、実は優しい女の子。

新キャラの横山めぐみ。神社の巫女をしている、おっとりとした性格の女の子だ。

主人公・新條隼人たちが暮らす街。それがこの横浜市中区だ。

ファンタステップ

完成度 100%

●ジャレコ●3月7日発売●5,800円
●アドベンチャー●全年齢推奨

メルヘンチックな世界観を楽しめる

「ファンタステップ」は、絵本の中のファンタジックな世界を旅するアドベンチャーゲーム。主人公やアイテムなど、オブジェクトのすべてがポリゴンで描写されている。主人公になってステージに住む人々を助けながら、現実世界に戻る方法を探しだそう。選んだ行動次第で主人公の性格が変化し、いく通りもの物語がつづられるぞ。

いざ行かん

冒険の旅

ビジュアルアイコンをクリックするだけなので、初心者でもプレイに専念できるのが嬉しい。

移動はこのマップ画面で行なう。最初はサボクリという植物におおわれた世界だ。

新作ハミダシ情報

DEJIG Tin Toy

●増田屋コーポレーション●パズル

パソコンで発売されているデジタルジグソーパズル「DEJIG」シリーズがラインナップされる。20種類のパズルには、絵柄に対応したムービーを用意。完成させたパズルのムービーを編集して環境ビデオとして楽しむことができる。4月25日発売。4,800円。

ピース数は72と108の2種類。7月にはシリーズ第2弾「Aqua World」が発売予定。

エーベルージュ

●タカラ●シミュレーション

パソコン版が人気を博している「エーベルージュ」の新着画面を公開！ 目的は5年間の学園生活で創造魔法を取得し、予知された世界の危機を救うこと。サターン版ではイベントやCG、アニメーションを大幅に追加。もちろんセリフも音声で出力されるぞ。

プレイヤーと一緒に生活するノイシュ。創造魔法取得のカギを握る女の子だ。

いよいよ始まりました「DREAM ACCESS」。Readers'Stationに引き続き、読者の皆さんからのおハガキを紹介していくのです。それでは早速、スタートなのです！

ゲームる今週記

こんにちわ、初めまして、がすけっです。旦那、若旦那、ふみちゃんに代わり、今週から東かんなちゃんと1週交代で、読者コーナーのパーソナリティを務めさせていただきます。軽く自己紹介しておくと、明日の2月1日で21歳になるゲームライターで、趣味はカラオケとコスプレ。好きなゲームはぷよぷよ。苦手なのは格闘系。これから、よろしくね。

さて、この「ゲームる今週記」はみんなの日常を紹介していくコーナーです。身の回りに起こった出来事なら、なんでもハガキに書いて送ってきてね。

では、最初のハガキを。

最近トラックのバック音や、踏切の音にビクっとする人をよく見ます。彼らもきっと私と同じで、見えないエネミーと戦いすぎたのでしょう。　(群馬県・テム人・17歳)

最近編集部内外で、電話の音に過剰反応する人をよく見ます。彼らもきっと私と同じで……なんちて。

友人Mは「ときメモ」のことを「ときメコ」と略す。「コ」はどこから来るんだ！「コ」は！

(千葉県・鈴木軍師・20歳)

きっと彼は「ときメモ」ではなく今流行の「ときどきメコン川」のことを言ってるわけ、ない、ね。

東京都／浅魔悠

匂玉は売ってないんでしょか。毒漢方もいいけど、そういうアイテムの充実も求む。

私はポリスノーツのことを、姉から言われるまで「ポリノスーツ」だと思っていた。一体どんなスーツなんだろうかと期待に胸をふくらませていたのに……。

(愛知県・森のさやか・13歳)

このあいだ発表された、ポリエチレン97年秋冬物の新作スーツ？

先日サクラ大戦をやっていたら母がいきなりやってきて「このゲームCD２枚使うの？それだったら、キチンと使わなきゃダメじゃない」と言いながらCDドライブの蓋を開け、2枚重ねて入れようとした。「こわれちまうよ」と言うと「せっかく親切でやってやったのに」と怒ってどこかへ行ってしまった。母よ。あなたは何なんだ？

(千葉県・戸乱プMAN・14歳)

それはお母さんの「新しいサターン買ってあげる」の意思表示に違いない。うーむ、惜しいことを……。

サタマガを読んでいたら、誌面の片隅で蚊が押し虫になっていた。蚊が綺麗にペシャンコになっていたので、思わず「グー」と言ってしまった。

(北海道・グレートちゃぶ台)

サザエに勝ってコニーに負けか？

ぼくの妹がサクラ大戦の花札にハマってしまい、サターンを乗っ取られてしまいました。「やめろ！」と言うと「お母さんに言う」という大技を使ってくるので手が出せず困っています。どうすればいいんですか？

(新潟県・ケイチュケ・12歳)

答えは簡単、サクラのデータをパワーメモリーかフロッピーに移して一旦本体から消去し、そのデータを机にしまってしまいましょう。さすれば1からプレイせぬことには花札も遊べまいて……くくく……。て、いうか、仲良く遊びましょう、ね。

今週の燃えてるぜ!! ファイターズメガミックス

東京都／クレイジーじじい

哀愁あふれる鷹嵐の背中……。ぱんだちゃんの中には一体誰が入っているんだ!?

山梨県／小林寛示

このハガキってメガミックス発売前に描いたんだろーか。だとしたらちょっとエライ。

掃除当番だったので、学校に残って掃除してたら、いつも物静かなY田クンの机の中からサターンのパッドが出てきた。「まさかコマンドの練習を……」と思いながらも机の中を探してみると、ストZERO2の説明書があった。そして次の日、突然の持ち物検査。放課後Y田クンは職員室にいた。

(富山県・修羅斬魔神・10歳)

やっぱ練習してたのかなあ。ある意味「ゲーマーの鏡」ではあるが。

私はとある大学の合気道部に所属しているのですが、バーチャ3のおかげで新学期がとても楽しみです。そう！　葵の影響で新入生が多数入部してくれるものと信じているからです。合気道と合気武道の違いこそあれ、基本は同じ……すまん、基本からして全然違うが、根性があって協調性もある君!!　大学に入ったら合気道部へＧｏ！

(埼玉県・ヒロ)

手描きの葵ポスターを作って勧誘か。しかし、こんなハガキも。

先日数人組の中学生が暴行で捕まったのだが、動機が「バーチャの技が通用するかどうか試してみたかった」だそうだ。こんなン十万人に1人いるかいないかという奇特なヤツのために、暴行シーンなどの描写・表現が制限されたりされるのかと思うと腹が立つ。

(奈良県・DEB・25歳)

人生いろいろ、人もいろいろ。けど、人に迷惑かけるのはよくないね。みんなも気をつけましょう。

メガドラ時代、あれだけもめたテトリスが今、町中で流行っている。あのキーホルダーは、ちゃんと版権をとってあるのだろうか……。それを考えると外出もできない今日この頃である。

(大阪府・GUY神・18歳)

先日、ついに告訴されたね。いまだに手には入るみたいだけど。それより「たま○っち」が欲しいのだ。

怖いっすねー、ストーカー。コンビニにジュース買いに行った時、前を歩いていた女性がいきなり「なんでついてくるの!?」だって。ストーカー効果ってやつ!?

(宮城県・ＫＡＺ丸)

そういう時は言ってあげましょう「……え？　あんた、誰？」と。冷静な顔でサラリと言うのがコツ。

SEGA SATURN USER'S CONFERENCE'97

セガサターンユーザー会議では、サターンを取り巻く現状について広く意見を募集中！

アーケード、サターンはもちろん、その他のハードも加えた、ゲームを取り巻く環境について考える「サターンユーザー会議」。「ゲームる今週記」とともに、ドリームアクセスのレギュラーコーナーとして、がすけつの回でも、かんなちゃんの回でも、皆さんからのハガキを紹介していきます。ゲームについて思うことがあったら、どんなにささいなことでも文章にしてみよう。さらなるサターン、ゲーム業界の発展を願って。あ、そうそう、AMショーやAOU、おもちゃショーなどのレポートも待ってます。どんどん送ってね！　それでは早速1枚目のハガキから。

週刊化がんばって！

和歌山県・谷本貴洋

初期の「Beep!」は友達の家で読み、メガドライブ黄金期を「Beepメガ」で過ごし。「Beep」が消えても「サタマガ」を読み続けました。ヒイキのゲームの順位に一喜一憂し、時代の名作達とともに過ごしたほんの数年間がえらくなつかしいです。今この本を読んでいる人たちのほとんどが、そんなメガドライブの名作達と出会っていないという事実がえらく意外に感じられます。初めて「サタマガ」を手に取ったときは、変にキナくさい任天堂系ハード誌にない匂いに惹かれ、魅せられましたが、もうセガハード自体がメジャーになってしまったんですね。週刊化、おめでとうございます。ずーっと、応援しています。これからも頑張ってください。

ゲームオブザイヤーについて

奈良県・稿　悶吉・20歳

11/8号の「ゲームオブザイヤーについて」を読んで、私自身も、ゲームオブザイヤーについては鈴木さんのおっしゃるとおり、考える部分がありました。しかし自分は、たとえスーパーファミコンしか持ってない人でも、投票する価値は十分にあると思います。ビジュアル賞やサウンド賞も、それぞれのハードウェア能力の枠の中で優れたビジュアルやサウンドを実現したソフトは、支持されてしかるべきだ、と考えるからです。そうでないと、たとえばサターンにしても、ポリゴンやムービー、内蔵音源を使ったソフトはプレイステーションに劣っている、という評価をされてしまうような気がします。専門家でも、1人ですべてのゲームをプレイしたり、違ったジャンルのソフトを単純に比較することも無理な話ですから、あの結果については、主催された皆さんには悪いのですが、ゲームオブザイヤーというよりも「投票に参加したファンの多かったゲーム」という考え方をしたほうがいいように思いました。

ゲームに対する評価の出しかた

北海道・橋本穂高・19歳

「○○○」というゲームはつまらない、このままではハードの将来は暗い、といった言葉をよくゲーム雑誌で見かけるのですが、「つまらない」という人は、そのゲームを本当にやりつくしているのでしょうか？

私は中学の頃MSXのユーザーで、SFCやFC、PCエンジンすら持っていませんでした。その時は1つのゲームを本当にやりつくしました。最近のCDゲームはアクセスが遅い、というのも贅沢です。MSXの「ラスト・ハルマゲドン」、「ファイナルファンタジー」をやれば、この程度で文句をいうことはないはずです。というのも、やっぱりユーザーの目が肥えてきているからなのでしょうが、本当にゲームを見る目があるユーザーなら、短所より先に、まず長所を見つけることができるはずです。手放しでほめまくれ、ということではありませんが、いいところをさがして見れば、あの途中で投げだしたゲームもきっと最後まで行けます。そして、そのゲームに対する見方も変わると思います。

リアルなレースを！

広島県・ACF-SRG・19歳

11/22号の「もっとライトなレースを！」に対する意見です。確かにセガのレースゲームはリアリティを追求したものがほとんどで、女性や子供には向いていないかもしれません。しかし、私はセガにその基本路線を変えて欲しくありません。タイムを極限まで追求してゆくレースゲームは、実際のモータースポーツの仮想現実世界で行われたほうが、よりゲームに没頭できると思うからです。また、そのほうがレースファンには深く愛されるでしょう。ゲーセンで「ツーリングカー」を見たときは、身震いするほどかっこいいと思いました。やはりセガはこうでなくちゃ。

11/22号の意見は、路線を変えろっていうんじゃなくて、そういうのも必要、ということだったのでは？

ゲームにおけるコミュニケーション

長野県・徒歩

何かの除菌スプレーのCMで、ゲーセンのボタンやレバーに、というシーンがあった。誰が触ったのかわからないものにはそのまま触りたくない、というその気持ちはわからなくもないが、やはり、さみしくもある。

TVゲームが子供の教育上ふさわしくないと暴言を吐く人種が出てきて久しい。そのわけの1つに、家にこもりがちになり、他の子と遊ばなくなる、つまり、社会性がなくなるという。そんなことはない。TVゲームだって複数で遊んだほうが絶対に楽しい。そう思ってきた。もちろん、今でもそう信じている。

ところが、ゲームにおける、「他者」の排他化が進んでいる。ゲーセンの対戦で負けると、台を叩きつけ、舌打ちをする。時には対戦相手をにらみ、大声を出す。周囲に不快感を与えることなど全く考えない人種が増えた。家においてはモデムキットを使うことで、他人と顔を合わせることなく対戦ができる。良い悪いは別にして、そこには独り言はあっても、会話はない。見ず知らずの人とも楽しく遊べる。気心の知れた友人とならなおさら。それがゲームの良い面の1つではなかったのか。少なくとも、他人をばい菌扱いするような人間には、コンピュータとの対戦で満足していてもらいたい。

宮城県／KAZ丸

KAZ丸のゲーセンであった怖い話

たまに、いや、よくあるアクシデントですな。リプレイの間にでも締めときましょう。

千葉県／流氷

どーですか、あのポスタードリームの人気の高さといったら。並んでも並んでも……。

良ゲー発掘連絡協議会

これだけは絶対に譲れない！　という、自分だけのこだわりのサターンソフトを広く伝える「良ゲー発掘連絡協議会」。誰もが知ってるあのソフト、ではなく、ちょっとマニアックなこのソフト。みんなにプレイしてもらいたい！　って気持ちを、このコーナーにぶつけよう！

俺のこだわりのイッピンは「ブラッドファクトリー」。異常な設定から始まる囚人の脱獄劇。トップビューで展開されるガンシューティングアクションの、わかりやすいゲーム展開。何も考えずに、ひたすら目の前の敵をなぎ倒していく爽快感！　小手先のテクニックが必要な最近のゲームとは違って、ゲーム本来の楽しさを俺に思い出させてくれた名作なのだ。洋ゲーだけに今ひとつ大味な感も否めないけれど、決してそれがマイナスにはなっていない。

多彩な武器と大量の敵が織りなす異常空間で繰り広げられるバトルの前には、言葉は不要なのだ。今、イチバンの俺のストレス解消用ゲームだ。

（岡山県・MR太・24歳）

業界探偵倶楽部

業界の表や裏からサタマガに関するささいなことまで、なんでも質問を受けつける業界探偵倶楽部。……こんにちわ、探偵部長のがすけつです。メーカーさんへの質問なども、可能な限り調査します。ゲーム及びサタマガにまつわる疑問であれば、なんでもこちらへご相談ください。

●質問！ 12/3号で「時事ネタは3～4週間前まで」とありましたが、週刊化後は変わるのでしょうか？ また、変わるのでしたら、何日前までに届けばＯＫでしょうか？

（徳島県・高瀬　優）

週刊化後も、最低でも3週間以上前には届いていないと間に合わないと思うのです。よろしくなのです。

●希望ソフトに、年齢制限のあるソフトの名前を書いてもOKですか？

（北海道・グレートちゃぶ台）

制限年齢以上であれば構わないと思います。あからさまに怪しい場合は、電話で確認することもあります。

●アンケートハガキに、「年齢（実数）」とありますが、虚数を書いてくる人がいるのですか？

（埼玉県・永沼純也・23歳）

たまに（うそ）。

●「新次元セガサターン」は、一体何次元ですか。

（奈良県・桜井智男・20歳）

新次元です。

●なぜ鉛筆書きはだめなんですか？

（新潟県・蟷螂使い・15歳）

消える、読みにくいなどがあるからです。ハガキも毎回大量にあるので、必ず黒インクで書いてください。

最近ますます盛り上がるコスプレブーム。コスプレ人口が増えるにつれ、ジャンルも多様化してきた感じ。そこでこのコーナーでは、サターン及びセガのゲームに登場するキャラクターのコスプレに的をしぼって紹介していくのです。送ってくれる写真は白黒のものがベストですが、カラーでもかまいません。必ず撮影日時と場所を明記しておいてくださいね。

なおっくすくんはサクラ大戦の葵叉丹。頭の飾りもあったらよかったね。それから、もうちょっとポーズに工夫をして、衣裳がよく見えるようにするといいかも。もう1人はどっかで見たことがある人。ラストブロンクスの黒澤だね。顎をもっと引き気味にすると、より迫力が出たかも。次は女の子の写真がいいなぁ（笑）。

↑神奈川県・なおっくす
撮影日時＝1996年10月17日
撮影場所＝自宅
キャラ名＝サクラ大戦・葵叉丹

↓東京都・織静聖良・20歳
撮影日時＝1996年12月29日
撮影場所＝有明ビッグサイト
キャラ名＝ラストブロンクス・黒澤

COMIC d・A

←岡山県／ちくわ

なんだか謎の広島弁がとても気に入りました。あと２コマ目のサクラの表情、ね。

←京都府／Cuvie

平気で持ち歩いてるみたいだね。忙しくてまだ３枚目にも突入してない……ああ……。

若旦那は今!!

Rs'が終了して、原稿料も受け取らないままどこかへ行ってしまった旦那、若旦那。ふみちゃんは呉服問屋にいるけれど、旦那と若旦那はいろんなところを旅して回っているとか。ヒッチハイク日本縦断中、神出鬼没の旦那＆若旦那。君の街で見かけたら、その姿をすぐ報告して！

さて、まずは第一の報告。

発見地：北海道・森駅

あれは冬にはめずらしく暖かい陽気の、よく晴れた日でした。きらきらと輝く雪の中に、なぜか跳ね回るペンギンの姿が……。もしや！と思い、駅のほうまで走っていくと、いかめしを食べている若旦那が！ 絵で見るよりもキリッとした顔つきで、思わず感動してしまいました。でも、あのメガネはやっぱりやめたほうがいいと思います。

（北海道・竹花うき・27歳）

最近450円に値上がりしてしまった森駅のいかめしを食べていたとは。

発見地：神奈川・横須賀駅

米軍基地の近くにある、三笠公園でボーッとしていたら、米軍の戦艦の近くで泳ぐペンギンの姿が！ びっくりしてあたりを見回すと、なんと隣のベンチでお茶をすする若旦那が。思わず握手を求めてしまいましたが、なんであそこで、湯飲みを使ってお茶を飲めたんだろう……。

（神奈川県・松本Ｂｅｅ！・17歳）

今度は横須賀。次は秋田か大阪か。意外なところからの報告を求む！

バーチャだよ!! 全員集合

大阪府・GUY神くんのアイデアからコーナー化した「バーチャだよ!! 全員集合」。いろんなものをバーチャにしてしまうという危険なコーナーなのです。Rs'時代から引き続き、みんなが考えたいろんな「バーチャ」を紹介していきます。斬新なアイデアを求むのです！

バーチャンチャンコ

CDが赤く、画面も真っ赤。サターンの内蔵時計対応で、還暦が来ると、ちゃんちゃんこのCGが流れる。もちろん真っ赤なフルポリゴン、グローシェーディング処理で超リアル。還暦の瞬間はもちろんショートリプレイあり。裏技で黄色と黒のモードにすると、髪の毛が立ったり、ゲタが飛んだり、目玉が動いたりする。コントローラは不要で、おじいちゃんにも楽しいゲーム。

（神奈川県・水口彰太）

バーチャゲ

超人気デュオの片方となり、相方とうまくやっていくゲーム。相方の歌に合わせてハモリ、間奏中には適当に踊らなければならない。とにかくあまり相方のじゃまにならないようにすることがポイント。相方に愛想をつかされたり、歌の途中にサングラスを落としてしまうと、リプレイののちにゲームオーバー。裏技に「マル○マックス」というモードがあるが、誰にも発見されずに終わる。

（東京都・ニセ中国人俳優）

マル○マックスモードがあるとは気が利いてるね。わりとマニア向け。

バー茶ん

プレイヤーはポリゴンおばあちゃんとなり、良質のポリゴン茶葉を選びポリゴン急須にお湯を入れ、ポリゴン湯飲みでお茶を飲むという、なんとも心温まるゲーム。ただしお茶の入れ方、飲み方、プレイヤーの座り方などにも気を配らないと減点の対象となってしまう。制限時間もあるため、飲むペースを考えなければならず、時間間際に急いで飲むとむせてしまいタイムオーバーとなる。ゲームモードはこの「茶会モード」の他に、茶葉を一から育てられる「栽培モード」や、専門の人（もちろんポリゴン）の、お茶に関する説明を聞ける「アドバイスモード」もある。近日発売予定の「バー茶漬け」に、メモリーを連動させて楽しむことも可能！

（千葉県・中村恒亮）

最近増えてきたお茶ネタ。うーん、そろそろ「茶」系は打ち止めかな。

DREAM MUSEUM

今回は意外な路線からのイラストが多かったのでちょっとうれしかったです。セガゲームは人気も集中するだけに掲載率も辛め。マイナー(?)路線を狙うのが、掲載への近道かも!?

今週のベスト1

兵庫県／礼

今回のベスト１は、移植も決定していよいよ発売も間近！の蒼穹紅蓮隊。シャープな線と、勢いのある画面構成に惹かれてのソフト進呈なのです。おめでとう！

神奈川県／るいかわみか

あ、こよりちゃんだ。シューティングのイラストは意外に少ないんだよね。

愛知県／ユウ

車だらけで大騒ぎなバトルバのイラスト。ケンイシイとか田中フミヤ系のテイスト。

福岡県／にせ関西人

うーん、ドラマって感じ。やっぱ「闘う人」ってーのはカッコイイよね。

東京都／小村一人

スクリーントーン一切なしの画面に、ナギの存在感があふれてるっす。渋め。

群馬県／ふじさき

あー、早く終わらせたいのに……。その前に、仕事終わらせなきゃだね。ちぇ。

愛知県／んやつ

今週のサクラ大戦？　１枚目はさくらから。やさしげな表情がうまく描けてるね。

高知県／鷹森徹也

発明大好き紅蘭の人気は、最近になってじわじわと上昇中。次はすみれ、かな？

岩手県／乱舞大臣

カンナの力強さと迫力がうまく表現できているです。少なめな線がいい効果。

今週のがすけつ賞

岡山県／アッキー

ばくばくアニマル！　ベスト１はアレだけど、俺の心には残ったんじゃあ！　という「がすけつ賞」。副賞は、ありません。

●PROGRAM INFORMATION

１回目のドリームアクセス、いかがでしたか？　みんなの意見や要望、またコーナーのアイデア、そしてもちろん各コーナーあてのハガキも大募集しています。今回は初めてということで、各コーナーにそれぞれの内容を説明しておきましたので、そちらを参照してハガキを書いてください。また、来週の東かんなちゃんの回でも、新しいコーナーの発表があるので乞うご期待。たくさんのハガキ、待ってます！

ドリームマスカレードでは、採用したみなさんに500円分の図書券を、またすべての採用ハガキの中から、最も良かったもの、面白かったものを送ってくれた３名に、サターンのソフトをプレゼントしています。今回のソフトプレゼントは、まず、ミュージアム一席の礼さん、ちょっと意外な視点からゲームを斬った徒歩クン、そして、マニアックなバーチャネタを送ってきてくれたニセ中国人俳優クンに送ります！

最後に、投稿の際の注意を。便せんを使った文章は避けてください。文章、イラストともに、ハガキサイズの紙に黒一色で書いたものを。カラーのものは掲載できませんので注意してください。また、紙の裏面には住所、氏名、年齢、電話番号、そして希望ソフト名を必ず書いて下さい。採用された場合に図書券やソフトを送れなくなってしまいます。

では、今週はこれまで、来週は東かんなちゃんの登場です。またね！

ハガキのあて先は

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町
24-1　ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン編集部
「ドリームアクセス」
（コーナー名）係まで

BOX21◆
デジカメ特別講座その3

by 大谷和利

◆プロフィール

1958年生まれのテクノロジーライター。プレゼンテーション制作、マルチメディアタイトルのディレクション、企業のコンサルティングなども行う。所有マシンは、Power Mac 8100/80 AV、PowerBook 540c、NewtonMessage Pad 110、SONY PIC-1000（Magic Link)、サターン、プレイステーション、3DO REALなど。ポータブルナビゲーションシステムにも興味を持つ。近著に「QV-10 Fun Book」(アスキー刊)。デジタルカメラが気になる人は読んでみてね。

DIGIOの評判について、僕はまだ正確なところを聞いていない。きっと価格や他のゲームのことを考えると、なかなか手が出ない人が多いのかもしれないが、DIGIOは電子ツールと付き合うにあたってとても良いステップだと思うのだ。

DIGIOの魅力

まずDIGIOの特長をもう一度整理しておこう。ポイントは、**①液晶ファインダによる即時再生・確認機能 ②撮影イメージを大型テレビに表示できるビデオ出力 ③フィルム感覚で撮影枚数を増やしたり、外部機器と情報交換ができるカード型メモリ（デジタルフィルム）対応**の3つだ。

他のスペック的には（デジタルカメラとしては）低価格の入門機なのだが、この3点について妥協せずに組み込んだのは、確実にもののわかった人間が背後にいるからだと思う。解像度や画質について、おそらく物知り顔の大人達は文句を言うだろう。しかし、プリクラ（『プリントクラブ』）のフォトシールが、印刷物としてみたら取るに足らないクオリティであっても凄いパワーを持っているように、システムというものはトータルな環境や用途まで含めて評価しなくてはならない。

プリクラの話が出たついでに触れておくと、人によってはただポーズを決めたり与えられた背景データを活用するだけでなく、背景や小道具を持ち込んで思いきり凝ったイメージを作っているそうだ。楽しみ方のバリエーションには目を見張るほどで、素性の良いマシンと使う人のアイデアが組み合わさったときに生まれる可能性の広さが良く現れていた。

DIGIOにも同じことが言える。まずは、実在するイメージを瞬時に切り取ってデジタルに保存し、その場で再生・確認ができるという、機能性を手にしてみることが大切なのだ。それまで、そういうツールがなかった自分の生活がDIGIOでどう変わるのか？　そこにどんなアイデアを加え、どういった自分なりの表現ができるのか？

今までハードウェアの分野では、ゲーム機を中心に開発・販売を行ってきたセガが、受け身ではなくユーザーの積極的な行動を促すような製品を作り出したことは注目に値する。だから、ゲームも気になるけどもう一歩踏み出して情報機器と付き合いたい、あるいは能動的に何かを作ってみたいというキミは、ぜひともその輪の中に飛び込んでみるべきだ。

実は僕が購入したDIGIOは、年末に小学生の甥と中学生の姪のところに送って使ってもらっている最中だ。子どもの時からデジタルカメラを自由に使えると、ものの見方や情報の提示の仕方がどう変わるのか。その答えは徐々に出始めていて、甥は自分の撮ったイメージがテレビに表示できるのが非常に面白いと言っている。テレビゲームも、ブラウン管に番組以外のものを映し出すという意味で画期的だったが、DIGIOはそれをもっと自分の側に近づけた形で味わわせてくれる。このぶんでいけば、彼らの勉強や発表の仕方、休み中の自由課題の宿題の内容などにも大きな影響が現れるだろう。

DIGIOでステレオ写真を楽しむ

そういうわけで、僕もDIGIOに触発されてデジタルのステレオカメラを試作してみた。実はステレオカメラというのは1950年代に大流行して、今も中古カメラショップに行くとDIGIOと同じくらいの値段で買うことができる。

ステレオ（立体視）の原理は、人間の眼と同じように少し離れた2つのレンズを通して左右別々に多少ずれたイメージを記録し、専用のビューワー（慣れた人なら裸眼）で見ることによって、頭の中で2つの像が合成されて立体感を伴う1つのイメージとして認識されるというものだ。

アナログカメラでは現像やスライド枠へのマウントの工程が入るため、どんなに早くても3日程度しないと作品を見ることができないが、DIGIOならば撮るのも見るのもその場でできてしまう。他のデジカメでは液晶モニタが付いていても大き過ぎて、ビューワーを覗くような感覚では使えないのだ。

そこで、東急ハンズで金具やネジを買ってきてレンズの光軸や間隔を調整しながら写真のようなものを組み立ててみた。ただしDIGIOのファインダはもともと少し離れて見たときにピントが合うように作られており、そのままでは立体視がつらいため、本物のビューワーのレンズユニットを追加して直接覗き込めるようにしてある。合体後の形が形なのでシャッターを押すのが大変だし、何より液晶のドットが目立つから本当のステレオ写真のような美しさは得られないものの、ただ周りの景色を眺めるだけでも結構面白い。将来的には、初めから立体視を前提としたデジタルカメラも登場してくるのではないだろうか。

セガの周辺技術の展開に期待

DIGIOで撮った画像データを使用できるDIGIO対応のプリクラは、各所でロケテストが行われたものの正式配備は少し遅れたようだ。しかし、今までは限られた場所でしか撮影できなかったイメージを、いつでも好きなときに記録しておいて、それでフォトシールが作れるようになるわけで、大げさにいえば新しいアート誕生のきっかけとなる可能性を秘めている。

また、NTTとの共同開発でいよいよ登場するTV電話システムも、DIGIOとの連携でイメージ送信に利用できる可能性があり、セガとしてもゲーム機だけではなく家庭用情報機器ビジネスに乗り出すきっかけにもなる。

さらに、理論的にはポリゴン系ゲームのキャラクターにDIGIOで撮影した自分の顔をマッピングして闘わせるといったことも可能だし、実際ゲームセンターやサターンでそうした試みも行われるだろう。DIGIOは、そうした広大な世界への第一歩となる製品なのだ。

ところでこのコーナーは、本誌の週刊化に伴って次回から隔週で装いも新たに生まれ変わることになった。テーマもセガの技術を中心に、より広い範囲を扱っていくのでお楽しみに。

▲パーソナルビデオカメラには必須の液晶モニタと外部ビデオ出力が付いて、28,000円という低価格を実現したDEGIO。

◀50年代のステレオカメラの1つ"Stereo Graphic"。2つのレンズで撮影したスライドを専用ビューワーで見ると立体視できる。

◀同じくファインダー側から見たところ。そのままで眼を近づけるとボケてしまうので、補正用レンズを付けてある。

◀ファインダー部分のアップ。実験的なものなので補正レンズはセロテープで固定した。両者の間隔は見る人の目に合わせるが、これが結構微妙だ。

▼ステレオ撮影用に合体された2台のDIGIOをレンズ側から見たところ。左右のレンズの中心線（高さ）を合わせる必要がある。

セガプレス IN セガサターンマガジン

週刊 SEGA PRESS

PRESENTED BY SEGA

SEGASATURN and SEGA ENTERPRISES OFFICIAL INFORMATION CLUB

Vol.17

セガが提供している各種情報サービスの最新の内容とアクセス方法は、ココを見ればバッチリのセガCSプロモーション部オフィシャルコーナー「セガプレス」。今回は「ダイナマイト刑事」のCMからスタート!!

CM探偵局 キミはもう知っているか!?「ダイナマイト刑事」のうた!!

年末年始、いろんな話題作が出てみんなの注目を集めたサターンのCM達。各CMに関しては、いろいろな意見があると思うけど、今号からのセガプレスでは、話題のCMをその都度紹介していくことになったぞ。

というわけで、記念すべき第1回目は、15秒ものながらいきなり「デカ!デカ!デカ!デカ!」と歌い出す「ダイナマイト刑事」のCMを紹介しよう。誕生までの秘密とは?

「今回のTVCFは、笑いながら覚えてしまう楽しいCFです。タイトルのダイナマイトという言葉と、刑事と書いてデカと読ませる言葉が、今の時代だからこそ新鮮に聞こえ、コミカルで古き良きヒーロー的な印象もあったため、CFもこの路線を受けて制作することとなりました。

まず、タイトル自体のインパクトと、コミカル感覚を守りつつ、一度見ただけで印象に残り(口ずさめる)、身近なものをなんでも武器にしてしまうといったゲーム内容の斬新さを表現することを考えました。

そこで出てきたのが、少年少女合唱団によるダイナマイト刑事の歌を作り、全体のイメージを昭和40年代のヒーローものっぽく(今見るとコミカル)仕立てるアイデアでした。みなさんもぜひ歌ってください(笑)」。なるほど。それみんなも歌おう!

まずはいつもの声で「セガサターン!」

いきなり「デカ!デカ!デカ!デカ!」

さらにいきなり歌が始まる(笑)。

颯爽と敵基地を駆ける2人(なぜか脱いでる)。

俺の武器モップ!を振り回すデカ。

今度は柱時計を振り回すデカ。

最後は各シーンをひとまとめに。

「逮捕するぞ」と小窓で叫ぶデカ(笑)。

END

フカザワ提供 情報コーナー 最新のセガ情報はこうして見るのだ!

ゲーム雑誌では見れないセガスタッフ手作りの情報が見たい!という人に絶対オススメなのがコレ。電話なら毎週情報が変わるジョイテレ、FAXを持っている人はFAXクラブを利用しよう。店頭では右の2つがあるぞ。

SEGA JOYJOYテレフォン

毎週その時々の最新情報がテープで流されるJOYJOYテレフォンは、1回分(約3分)を聴けば、自動的に電話が切れる情報サービス電話だ。2月第1週はPR担当/竹崎コーナー。第2週はCS開発担当登場。第3週はセガサターンソフト最新作情報。これは聴くしかないよね!

毎週金曜日内容更新。収録時間3分間

札幌	011-842-8181	広島	082-292-8181
仙台	022-285-8181	博多	092-521-8181
東京	03-3743-8181	お楽しみダイヤル	03-5380-8600(東京のみ)
名古屋	052-704-8181		
大阪	06-333-8181		

東京番号のみの「お楽しみダイヤル」はユーザーからの意見や要望などを録音可能だ。まずは自宅に近い番号へ。

SEGA FAX CLUB

音声ガイドに従えば、FAXで他で見れない情報が手に入るセガFAXクラブ。まずは総合メニューを引き出して、欲しい情報ボックスの内容を確認し、FAXで情報を取り出そう。アーケード情報から、プライズ新製品情報まで、セガのすべてが隅々まで満載だぞ。

毎月8日内容更新
最大30ボックス用意

FAX番号
東京 03-5950-7790 大阪 06-948-0606

2月号は、2月8日からスタート。セガサターンの最新作情報が満載!今月から「新卒採用インフォメーション」がスタート!!

近くのお店でチェックしよう! ➡ セガビデオマガジン

ビデマガ初公開セガサターン最新作はビクトリーゴール'97、グレイテストナイン'97、MANX TT、パズルボブル3、他。

セガサターンを扱っている販売店などの店頭で見ることのできる、プロモーション用ビデオ「セガビデオマガジン」。VHSビデオ30分で、毎号最新作の映像を多数収録。

SEGA パソコンネットも好評 毎月8日更新

基本的に毎月の「FAXクラブ」の内容をパソコンネットで伝えているのが下の局(動画などもあるぞ)。他ではインターネットのホームページで最新情報をゲットしよう。
現在ネットで展開中●「NIFTY」メンバーサービス部 03-5471-5806(平日9:00~19:00 土9:00~17:00/日・祝・祭日を除く)

フラッシュセガサターン

Vol.13収録タイトル(2月)
- DAYTONA USA ~ Circuit Edition
- Fighting Illusion ~ K-1 GRAND PRIX ~ 翔
- トゥームレイダース
- ファンタステップ
- 心霊呪殺師 太郎丸
- ぷよぷよSUN
- ウルトラマン 光の巨人伝説
- 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
- 大戦略ストロングスタイル
- Mr.BONES
- BUG TOO!
- ZAP! SNOWBOARDING TRIX

販売店で最新作の一部を遊ぶことのできる体験版CD-ROMも大好評。

セガインターネットホームページ http://www.sega.co.jp
ゲームバスターズ http://www.busters.or.jp/

なんでも聞いてね！

Q&A SEGA PRESS（仮称）ソニックスタジアム

セガCSプロモーション部が送るオフィシャルコーナー。セガに関するみんなの質問も、セガのスタッフが直接バッチリ答えちゃうぞ。聞きたいことはドンドン送ろう！

●バーチャロンのCMではじめはツインスティックでプレイしているのにCMが終わる時にはパッドになっているのはなぜですか？

（千葉県・バーチャモップ）

セガ■あのギャグセンスがわかってもらえなかったかなぁ……というのは置いといて、15秒という短い時間の中で、バーチャロンはツインスティックでもパッドでも遊べるよってことをチラっと伝えたかったんです。何気なく目にとまりませんでした？　ナイツの時にはCMを見て、マルコンでしかプレイできないと誤解した人が続出したという話もありましたから。伝えるということは難しいものですね。（ホントかな？）

大阪府・心の旅人
そういえばサターン最初のイメージデモでは見れた「エコー」。あれはどうなったのかなぁ？

●エネミーゼロを買って遊んでみると、DISK 1がいくらやっても途中で止まったりします。他のソフトは大丈夫なので、お店でソフトを交換してもらおうとしたのですが、レシートを失くしてしまってだめでした。僕はいったいどうしたらよいのでしょうか？

（新潟県・山口道太郎）

セガ■ご迷惑をおかけしてすみません。エネミーゼロの場合、CDの端から端まで一杯に容量をつかったために、CDドライブの老朽化等の影響を最初に受けてしまうという話を聞いています。レシートはなくともセガの方で修理・交換など適切な対応をさせていただきますので、取り扱い説明書の最後に書いてある「お客様相談センター」まで電話して相談してみてください。困った時にはとっても頼りになりますよ!!

茨城県・ハッチポッチ
近日シリーズ第3弾のカードが登場します。その時に担当の船田さんに聞いてみますね。

●もしもクリスマスナイツの申し込み受け付け電話が最後までつながらなかったら、このソフトは手に入らなくなってしまうのですか？　期間延長をお願いします!!

（埼玉県・清水たか久）

セガ■清水君のような声にお応えして、電話受け付け終了後、10日間だけ郵便による受け付けを行います。官製ハガキに、①氏名（漢字で）②電話番号③郵便番号④住所（漢字で）⑤性別⑥年齢⑦最近半年間のセガサターン用ソフトの購入枚数を書いて、「〒171 東京都豊島区南池袋2-16-8藤久ビル東3号館2階ワン・トゥ・ワン・ダイレクト クリスマスナイツ受付センター」まで送ってください。これが本当に最後の受け付けになります。締切は1997年2月10日、当日消印有効です。欲しかった人は見逃さないでね!!　ちなみに、最初から郵便で受け付けたほうが良かったなんてことは言いっこなし。最も手軽に申し込みができて、早くみなさんの手に届く方法を模索して電話にしたわけなので。でも、電話があんなに混雑してご迷惑をおかけしたので、カタログビデオは郵便受け付けにしています。そして、今回クリスマスナイツも最後に特別措置を取らせていただいたしだいです。ご理解くださいね。

●このごろ新作ソフトスケジュールに「ファンタジーアース」というRPGが載ってないんですが、どうしたのでしょう？

（福島県・横山裕之）

セガ■「ファンタジーアース」は、タイトルを「テラファンタスティカ」と変更して昨年末に発売されました。「ファンタジー」と「ファンタスティカ」、「アース」と「テラ」って共通してるでしょ。すごく長い時間をかけて開発された作品ですので、みなさん、可愛がってやってくださいね。ところで、サタマガにはタイトル変更の時にアナウンスがあったと思うけど……。

●「サクラ大戦」はすごく人気がありますが、続編みたいなものを出すつもりがあるのか気になります。

（香川県・三宅賢一）

セガ■オリジナルキャラクターだったにもかかわらず、大ブレイク中の「サクラ大戦」ですが、熱烈な続編のリクエストも多数いただいてます。みなさんの支持がこのまま続くようなら、当然、続編も考えないわけにはいかないでしょうね。続編制作が決定して開発の準備が整って、ある程度内容や完成時期が見えてきたらすぐにお知らせしますが、今のところは未定なのです。

セガ広報日誌

まさかサタマガが週刊化されるなんて……とみんながそう思っていたセガCS広報スタッフ。てなわけで、週刊化にあたりこのコーナーも新しいメンバーが加わりました。ちなみに、開始早々入院しちゃった南雲くん。次回には復活しますので、みなさん励ましのお便りとか送ってあげてください。

竹ちゃん

いよいよこのコーナーも週刊化。で、今回から交代制をとりますね！

先日、「林原めぐみのハートフルステーション」で、最近ちょっと小説を書いているという話をしたところ、ラジオの番組をテーマにした物語をリクエストされまして、今、必死でそんなお話を考えているところです。それでなくとも忙しい日々ですが、自ら墓穴を掘ってさまざまな原稿の依頼を受け、少しでも読者のみなさんに楽しんでいただけるように試行錯誤しながら休みに文章を書き続けています。

フカザワ

はじめましてフカザワです。FAXクラブ作ってま～す。

なんかよくわかんないんですけど、左の竹ちゃんに言われて書くことになったので、よろしくです。ということで、初めての人も多いと思うので自己紹介します。え～はじめまして。フカザワ（女）です。主にFAXクラブ、JOYテレ、チラシなどやってます。今一番いやだな～って思ってること。サタマガ見て「また何やってんだよ～」と弟からEメールが届くこと。そんなこと言うなら、お年玉返せー!!

ハニー花谷

ナデシコ、Vゴール97、グレナイ97……。今回も新作ラッシュだぜ!!

ど～も～。というわけで、最近どうも書いてるペースが早いような気がするが……。全然関係ないですが、今、小生のお気にのフレーズは『デカ！　デカ！　ダイナマイト刑事！　おれの武器を知ってるかい？　モップ！　柱時計！　コショウ！　今日も事件だ!! ダイナマイト～デカ!!』どうでしょう？　結構イカシてません？　というわけで、みなさん、さあご一緒にデカ！　デカ！　デカ！　……。

◆◆ハガキ大募集!!

このコーナーでは、セガサターンに関することや、セガに関する質問、要望や意見、イラスト、このコーナーで扱ってほしい情報など大々的に募集するぞ。届いたハガキは、セガプロマネチームにちゃんと渡すから、いろいろ書いてきてね。毎号応募者の中から抽選でセガからのプレゼントを用意しているぞ。あて先は、〒103　中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク（株）5F『セガサターンマガジン』編集部「セガプレス」係まで。

【募集項目】●ご意見コーナー●質問コーナー●イラストコーナー●その他　　みんなのハガキを待ってるぞ！

セガプレスプレゼント 今回はコレ！

今回は最新作「ダイナマイト刑事」のポスター（非売品）を10名様にプレゼントするぞ！部屋に貼れば元気が出るよ！

EGA SATURN SOFT DATA BANK

全ソフトの今がわかる！

セガサターンソフトデータバンク

—1994年11月22日▶1997年1月29日—

次々と発売されるセガサターンソフトの現状が一目でわかるこのページ。P.43の「セガサターン読者レース」のコーナーと併用すれば、ソフトの購入にも便利なはずだぞ。昔のソフトから最新のソフトまで、ソフト購入の際の参考資料にしてみてね。

【読者評点】セガサターン読者レースの全投票累計平均点です。規定の10票に達していないものは「—」で表示。【本誌評点】過去のセガサターンソフトレビューのコーナーでつけられた3人のレビュアーの平均点です。本誌の判断でゲームソフトとしてレビューしなかったソフトは「—」で表示。【対応等】の「18推」は18歳以上推奨に準じるソフト、「X」はX指定に準じるソフトを示しています。対応周辺機器の略記についてはP.110の「新作ソフトスケジュール」のコーナーをご覧ください。

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
		94年11月発売ソフト						
1	22日	バーチャファイター	セガ	8800	ACT	9.0703	9.25	
2	22日	MYST	サンソフト（サン電子）	7800	ADV	8.0556	—	マウス
3	22日	WanChai Connection	セガ	7800	ADV	5.7224	—	
4	22日	麻雀悟空・天竺	EAV	5800	TAB	5.5767	—	
5	22日	TAMA	タイムワーナー インタラクティブ	5800	ACT	5.3018	—	
		94年12月発売ソフト						
6	2日	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	セガ	7800	ADV	6.3315	—	
7	2日	ゲイルレーサー	セガ	6800	RAC	5.393	—	ハンドル
8	9日	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	セガ	4800	ACT	7.3873	—	
		95年1月発売ソフト						
9	20日	ビクトリーゴール	セガ	6800	SPT	7.7702	7.0	タップ
10	27日	GOTHA ～イスマイリア戦役～	セガ	6800	SLG	6.1329	5.66	
		95年2月発売ソフト						
11	24日	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	セガ	6800	SPT	8.3808	7.33	
12	24日	RAMPO	セガ	7800	ADV	7.622	7.33	②、18推
13	24日	上海 万里の長城	サンソフト（サン電子）	6800	PUZ	7.5363	6.66	マウス
14	24日	アイドル雀士スーチーパイSpecial	ジャレコ	6900	TAB	7.3664	7.33	18推
		95年3月発売ソフト						
15	3日	ポポイっとへべれけ	サンソフト（サン電子）	6000	PUZ	5.3305	5.0	
16	10日	パンツァードラグーン	セガ	6800	SHT	8.7692	8.66	アナログ
17	10日	麻雀飛翔島	アスキー	6800	TAB	5.3793	5.33	
18	24日	ダイダロス	セガ	6800	SHT	5.2652	6.33	
19	25日	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	光栄	8800	ETC	6.6417	7.0	
20	31日	SIDE POCKET2 ～伝説のハスラー～	データイースト	6800	TAB	7.5483	6.33	
		95年4月発売ソフト						
21	1日	デイトナUSA	セガ	6800	RAC	8.6348	9.33	ハンドル
22	1日	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	光栄	8800	ETC	6.7058	6.33	
23	1日	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	光栄	8800	ETC	6.0925	6.33	
24	14日	柿木将棋	アスキー	7800	TAB	6.8571	6.66	
25	28日	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	セガ	8800	ETC	7.9809	6.0	
26	28日	三國志Ⅳ	光栄	14800	SLG	7.8083	6.33	
27	28日	ヴァーチャルハイドライド	セガ	5800	A･RPG	7.1478	7.33	
28	28日	輝水晶伝説アスタル	セガ	5800	ACT	7.1099	5.33	
		95年5月発売ソフト						
29	19日	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	8.2479	7.0	
30	26日	スーパーリアル麻雀PⅤ	セタ	8800	TAB	8.519	8.0	X
31	26日	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	セガ	5800	SPT	8.1449	7.0	
32	26日	グランチェイサー	セガ	5800	RAC	6.56	4.66	ハンドル
		95年6月発売ソフト						
33	2日	バトルモンスターズ	ナグザット	5800	ACT	7.1716	6.33	18推、マルチ
34	9日	ゲームの達人	サンソフト（サン電子）	8900	TAB	6.8173	7.33	マウス
35	16日	～制服伝説～ プリティファイターX	イマジニア	7800	ACT	4.7079	3.66	18推
36	23日	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	KAZE	5800	PIN	8.7544	8.33	マウス
37	23日	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～	セガ	5800	RPG	7.4056	5.66	18推
38	30日	新・忍伝	セガ	4800	ACT	6.2039	6.0	18推
		95年7月発売ソフト						
39	7日	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	ゼネラル・エンタテイメント	4800	PUZ	6.3809	6.0	
40	7日	DARKSEED	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	3.3471	4.33	18推、マウス
41	14日	バーチャファイター リミックス	セガ	3400	ACT	8.7524	8.0	
42	14日	学校の怪談	セガ	5800	ADV	3.2653	3.33	マウス
43	21日	リグロード サーガ	セガ	5800	RPG	7.5752	7.0	
44	21日	バーチャルバレーボール	イマジニア	7800	SPT	4.4869	6.0	
45	21日	熱血親子	テクノソフト	5800	ACT	3.9027	4.66	
46	28日	ゆみみみっくすREMIX	ゲームアーツ	5800	ADV	8.4012	7.0	マウス
47	28日	Dの食卓	アクレイムジャパン	8800	ADV	7.7593	8.0	②
48	28日	クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	セガ	4800	ACT	7.5555	6.0	
49	28日	THE 野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～	ソシエッタ代官山	6800	ETC	7.056	6.66	X
50	28日	実況パワフルプロ野球95 開幕版	コナミ	5800	SPT	7.3522	7.0	
		95年8月発売ソフト						
51	4日	Race Drivin'	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	5.9044	5.66	ハンドル
52	4日	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～	マイクロネット	6800	TAB	2.5384	4.0	18推
53	11日	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	6800	SLG	8.1294	7.0	18推
54	11日	ウイニングポストEX	光栄	6800	SLG	7.5778	6.66	マウス
55	11日	水滸演武	データイースト	5800	ACT	7.4407	5.66	
56	11日	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	カプコン	5800	ACT	7.0504	7.0	
57	11日	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	バンダイ	6800	SPT	6.6666	6.0	
58	11日	シャイニング・ウィズダム	セガ	5800	A･RPG	6.6356	6.0	
59	11日	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	カプコン	4980	ETC	5.1034	5.66	
60	11日	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	アスク講談社	7800	TAB	6.5957	6.66	X
61	25日	魔法騎士レイアース	セガ	4800	A･RPG	9.0125	8.33	
62	25日	AI将棋	ソフトバンク／サムシンググッド	6800	TAB	6.6923	6.66	
63	25日	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	ヒューマン	6800	SPT	6.4358	6.33	
64	25日	球転界	テクノソフト	5800	PIN	4.923	5.33	
		95年9月発売ソフト						
65	1日	実戦麻雀	イマジニア	6800	TAB	6.2631	6.0	
66	14日	レイヤーセクション	タイトー	5800	SHT	9.133	8.66	
67	15日	将棋まつり	セタ	9200	TAB	8.0147	6.66	
68	22日	ワールドアドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	セガ	7800	SLG	9.0279	8.33	マウス
69	22日	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	セガ	5800	SPT	8.5015	8.0	マルチ
70	22日	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	7800	ADV	7.1551	6.33	②、18推
71	22日	Break Thru!	翔泳社／BMGビクター	5800	PUZ	5.3225	5.33	マウス
72	29日	信長の野望・天翔記	光栄	9800	SLG	8.6447	7.33	
73	29日	アイドル雀士スーチーパイ Remix	ジャレコ	6900	TAB	8.2787	7.0	X
74	29日	メタルファイター♡MIKU	ビクターエンタテインメント	6800	ADV	8.3622	6.66	
75	29日	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	7.4534	7.33	
76	29日	シムシティ2000	セガ	5800	SLG	7.5441	7.0	
77	29日	宝魔ハンター ライム Perfect Collection	アスミック	8800	ETC	7.7065	6.0	②、18推
78	29日	スチームギア★マッシュ	タカラ	5800	ACT	7.25	6.33	
79	29日	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	セガ	5800	ACT	7.3087	7.0	
80	29日	永世名人	コナミ	5300	TAB	6.7866	6.66	マウス
81	29日	天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN	ユーメディア（アローマ）	7800	ETC	6.734	7.0	X
82	29日	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	セガ	5800	SHT	6.476	4.66	アナログ
83	29日	QUANTUM GATE Ⅰ ～悪夢の序章～	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	4.6923	6.0	18推、マウス
84	29日	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ	イマジニア	7800	TAB	4.25	5.33	18推
		95年10月発売ソフト						
85	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント～	セガ	1280	ETC	7.6634	—	
86	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～	セガ	1280	ETC	7.9456	—	
87	13日	ゲームの鉄人 THE 上海	サンソフト（サン電子）	6800	PUZ	6.0	6.0	マウス
88	20日	X JAPAN Virtual Shock 001	セガ	6800	ETC	7.8648	6.33	
89	20日	キング・オブ・ボクシング	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	7.6032	7.0	
90	20日	サンダーストーム&ロードブラスター	エグゼコ・デベロップメント	6800	ACT	7.5909	6.0	②、ハンドル
91	20日	ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～	ソネット・コンピュータエンタテインメント	6800	TAB	6.9473	5.0	X
92	27日	プリンセスメーカー2	マイクロキャビン	7800	SLG	9.0	8.0	
93	27日	ぷよぷよ通	コンパイル	4800	PUZ	7.6839	7.0	マルチ
94	27日	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	セガ	4800	SPT	7.5433	6.0	マルチ
95	27日	アメリカ横断ウルトラクイズ	ビクターエンタテインメント	5800	QIZ	6.9875	6.33	マルチ
96	27日	バーチャルオープンテニス	イマジニア	7800	SPT	7.4	6.33	マルチ
97	27日	ハングオンGP'95	セガ	5800	RAC	6.75	5.0	ハンドル
98	27日	結婚前夜（限定販売）	小学館プロダクション	2000	ETC	4.7424	—	
99	27日	「占都物語」その1	CRI	5800	ETC	5.25	5.0	
100	27日	The PSYCHOTRON	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	5.7333	5.33	18推、マウス
		95年11月発売ソフト						
101	2日	F-1 Live Information	セガ	5800	RAC	8.0107	7.66	ハンドル
102	3日	ただいま惑星開拓中！	アルトロン	5800	SLG	4.8666	3.33	
103	10日	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～	セガ	4800	PUZ	8.2842	6.33	
104	10日	峠KING THE SPIRITS	アトラス	5800	RAC	7.9105	7.33	ハンドル
105	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	セガ	1280	ETC	7.935	—	
106	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	セガ	1280	ETC	7.9797	—	
107	17日	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	UBIソフト	5800	ACT	7.4545	6.66	
108	17日	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	セガ	5800	SPT	7.4788	7.0	
109	17日	ドラゴンボールZ 真武闘伝	バンダイ	6800	ACT	6.3667	5.66	
110	17日	戦略将棋	EAV	6800	TAB	5.923	5.66	
111	17日	おーちゃんのお絵かきロジック	サンソフト（サン電子）	4900	PUZ	6.7297	5.33	マウス
112	22日	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	カプコン	5800	ACT	8.103	8.0	
113	22日	ギャラクシーファイト ～ユニバーサル・ウォリアーズ～	サンソフト	5800	ACT	7.4285	5.66	
114	22日	オフワールド・インターセプター エクストリーム	BMGビクター／クリスタル・ダイナミクス	5800	SHT	6.8823	7.0	
115	22日	燃えろ!! プロ野球95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	5800	SPT	4.5357	5.0	
116	22日	ぱっぱらぱおーん	エコールソフトウェア	4800	PUZ	3.1111	4.33	
117	24日	バーチャコップ（銃同梱／ソフト単品）	セガ	7800/5800	SHT	9.0279	9.0	銃、マウス
118	24日	スーパーリアル麻雀グラフィティ	セタ	8800	TAB	8.1695	7.0	X
119	24日	闘神伝S	タカラ／セガ	5800	ACT	6.6695	7.0	
120	24日	金沢将棋	セタ	7900	TAB	8.1	5.66	
121	24日	シュトラール ～秘められし七つの光～	メディアエンターテイメント	4800	ACT	4.4666	5.33	
		95年12月発売ソフト						
122	1日	バーチャファイター2	セガ	6800	ACT	9.341	9.66	
123	1日	NBA JAM トーナメントエディション	アクレイムジャパン	5800	SPT	7.3125	6.0	マルチ
124	1日	爆笑!! オール吉本クイズ王決定戦DX	吉本興業	5800	QIZ	6.4	5.66	
125	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	セガ	1280	ETC	7.45	—	
126	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	セガ	1280	ETC	8.2045	—	
127	8日	BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	セガ	5800	ACT	5.8076	6.33	
128	8日	ハットトリックヒーローS	タイトー	5800	SPT	3.6315	4.33	
129	8日	ファーザー・クリスマス	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	5.25	5.33	
130	8日	日刊（?）思い出十番くり GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	やのまん	5800	PUZ	7.6	6.0	マウス
131	15日	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	コナミ	5800	PUZ	7.317	6.66	
132	15日	ダライアス外伝	タイトー	5800	SHT	8.956	8.0	
133	15日	ガンバード	アトラス	5800	SHT	8.1681	7.66	
134	15日	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	ビック東海	5800	SPT	8.5952	7.33	マルチ
135	15日	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの福袋～	セガ	6800	ACT	7.7346	6.66	②
136	15日	DX人生ゲーム	タカラ	5800	TAB	7.7374	7.0	マルチ

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
137	15日	海底大戦争	イマジニア	6800	SHT	7.0454	5.66	
138	15日	マジカルドロップ	データイースト	5800	PUZ	6.6296	6.0	
139	15日	湾岸デッドヒート	パック・イン・ビデオ	6800	RAC	6.1147	6.0	ハンドル
140	15日	結婚〜Marriage〜	小学館プロダクション	6800	SLG	3.2465	5.0	
141	15日	EMIT バリューセット	光栄	15800	ETC	—	—	③
142	21日	QUOVADIS（クオ・ヴァディス）	グラムス	6800	SLG	7.0109	5.66	マウス
143	22日	機動戦士ガンダム	バンダイ	6800	ACT	8.0839	7.33	
144	22日	テーマパーク	EAV	5800	SLG	7.4029	7.66	
145	22日	ゴジラ〜列島震撼〜	セガ	5800	SLG	7.5411	7.0	マウス
146	22日	バーチャレーシング セガサターン	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	6.3238	6.0	ハンドル
147	22日	北斗の拳	バンプレスト	5800	ADV	4.0606	4.66	
148	22日	ブラックファイアー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	6.3181	6.0	アナログ
149	25日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	6800	RPG	8.8332	8.0	
150	29日	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	5800	RAC	9.1441	9.33	ハンドル
151	29日	Wizards' Harmony	アークシステムワークス	4900	SLG	8.0	5.33	マウス
152	29日	カオスコントロール	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	2.84	4.33	マウス
		96年1月発売ソフト						
153	12日	プロ麻雀 極S	アテナ	5800	TAB	7.9457	7.66	
154	12日	麻雀狂時代 コギャル放課後編	マイクロネット	8800	TAB	3.6086	4.66	18推
155	19日	クリーチャーショック	データイースト	6800	SHT	6.8888	6.0	②
156	19日	必殺パチンココレクション	サンソフト（サン電子）	6800	TAB	6.8421	6.0	
157	26日	ストリートファイターZERO	カプコン	5800	ACT	8.5781	8.33	
158	26日	ガーディアン ヒーローズ	セガ	5800	ACT	8.4471	8.0	マルチ
159	26日	でろ〜んでろでろ	テクモ	5800	PUZ	7.5454	6.33	
160	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜舜帝〜	セガ	1280	ACT	7.9333	—	
161	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜リオン・ラファール〜	セガ	1280	ETC	7.4166	—	
		96年2月発売ソフト						
162	2日	松方弘樹のワールドフィッシング	メディアクエスト	5800	SLG	6.7647	7.0	
163	2日	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル	5800	ADV	6.4634	5.66	マウス
164	2日	NINKU-忍空-〜強気な奴等の大激突！〜	セガ	5800	ACT	5.913	6.0	
165	9日	天地無用！ 魎皇鬼温泉湯けむりの旅	ユーメディア（アローマ）	8900	ADV	6.9277	5.0	②、18推
166	9日	PD ウルトラマンリンク	バンダイ	6800	PUZ	6.7142	6.0	
167	16日	ROBO·PIT（ロボ・ピット）	アルトロン	5800	ACT	7.6263	6.33	
168	16日	サイベリア	インタープレイ	6500	SHT	—	6.0	
169	16日	DEATH MASK	バンタン電脳工場	8800	ADV	6.1818	6.0	
170	23日	ヴァンパイア ハンター	カプコン	6800	ACT	8.991	9.0	
171	23日	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	セガ	6800	SLG	8.4843	7.33	
172	23日	シーバス・フィッシング	ビクターエンタテインメント	6800	SLG	6.7894	6.33	
173	23日	提督の決断Ⅱ	光栄	10800	SLG	7.4814	5.66	マウス
174	23日	サンダーホークⅡ	ビクターエンタテインメント	6800	SHT	6.9333	6.33	アナログ
175	23日	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	5800	ETC	6.8	6.33	マウス
176	23日	ハイパー3D対戦バトルゲボッカーズ 通信ケーブル同梱/ソフト単体	リバーヒルソフト	6300/5800	SHT	6.28	5.66	通信ケーブル
177	23日	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV	5800	ADV	5.9545	6.66	
178	23日	くるりんPA！	スカイ・シンク・システム	3980	PUZ	7.2692	6.66	
179	23日	料理の鉄人 〜キッチンスタジアムツアー〜	HAMLET（博報堂）	5000	ETC	—	5.66	
180	23日	ロジックパズル レインボータウン	ヒューマン	5800	PUZ	5.5333	5.33	マウス
181	23日	おまかせ！ 退魔業（セイバーズ）	セガ	5800	ADV	7.7027	7.33	
		96年3月発売ソフト						
182	1日	新世紀エヴァンゲリオン	セガ	5800	ADV	8.2497	7.33	
183	1日	The Tower	オープンブック	6800	SLG	8.0062	7.66	
184	1日	GOTHA Ⅱ・天空の騎士	光栄	6800	SLG	6.9	6.0	
185	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜影丸〜	セガ	1280	ETC	7.6666	—	
186	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジェフリー・マクワイルド〜	セガ	1280	ETC	7.2307	—	
187	1日	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ファンハウス	5800	ETC	—	—	
188	8日	ザ・ホード	BMGビクター／クリスタル・ダイナミクス	5800	SLG	7.4634	6.66	
189	8日	ロードランナー レジェンドリターンズ	パトラ	5800	PUZ	6.2571	6.0	
190	8日	麻雀ハイパーリアクションR	サミー工業	6800	TAB	6.3125	6.0	X
191	15日	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	セガ	4800	SLG	8.9002	8.33	マウス
192	15日	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	ゲーム アーツ	5800	SHT	9.0622	8.0	ムービーカード
193	15日	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	アスク講談社	8800	TAB	7.5703	7.33	X
194	15日	リンクル・リバー・ストーリー	セガ	5800	A·RPG	7.5346	6.66	
195	15日	FIFA サッカー'96	EAV	5800	SPT	5.0	5.66	マルチ
196	15日	ストリートファイターⅡ ムービー	カプコン	6800	ETC	5.1176	6.0	
197	15日	ブレインバトルQ	CLEF	4800	QIZ	5.9047	5.0	
198	15日	ZORK Ⅰ	翔泳社	5800	ADV	7.2727	6.33	
199	15日	毎日替わるクイズ番組 クイズ365	OZクラブ／ブイ・アイ・ピー	6800	QIZ	5.2222	4.66	マルチ
200	15日	バーチャルカジノ	ダットジャパン	5800	TAB	5.7727	5.0	
201	15日	ドラえもん のび太と復活の星	エポック社	5800	ACT	5.0833	3.0	
202	15日	フィッシング甲子園	キングレコード	6800	SLG	5.7333	6.0	
203	15日	ゲームの達人2	サンソフト	8900	TAB	6.3548	6.0	マウス
204	22日	パンツァードラグーンツヴァイ	セガ	5800	SHT	9.2055	9.66	
205	22日	水滸演武〜風雲再起〜	データイースト	5800	ACT	8.0	6.66	
206	22日	ウイニングポスト2	光栄	9800	SLG	7.7037	7.66	
207	22日	My Best Friends 〜st.アンドリュー女学園編〜	アトラス	6800	PUZ	7.36	5.33	X、マウス
208	22日	空想科学世界ガリバーボーイ	ハドソン	6800	RPG	7.3666	4.33	②
209	22日	ハイオクタン	EAV	5800	RAC	5.4545	5.0	
210	22日	エアーマネジメント'96	光栄	8800	SLG	7.5238	6.66	
211	22日	ISTO E ZICO 〜ジーコの考えるサッカー〜	MIZUKI	5800	ETC	—	3.66	
212	28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	7800	ACT	8.7064	9.33	TARS
213	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	SLG	8.5736	8.33	
214	29日	ビクトリーゴール'96	セガ	5800	SPT	8.5056	8.0	マルチ
215	29日	アンジェリークSpecial	光栄	7800	SLG	8.112	7.33	
216	29日	グラディウス DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	8.4761	7.66	
217	29日	スナッチャー	コナミ	5800	ADV	8.1258	8.0	
218	29日	ルパン三世 THE MASTER FILE	MIZUKI	5800	ETC	7.3773	6.66	
219	29日	麻雀同級生Special（プレミアムパック／ソフト単品）	メイクソフトウェア	8800/6800	TAB	7.2536	8.0	②、18推
220	29日	三國志英傑伝	光栄	8800	SLG	8.6055	6.66	
221	29日	ぐっすんおよよ・S	エクシング	6800	PUZ	6.9772	6.33	
222	29日	HORROR TOUR（ホラーツアー）	オー・シー・シー	5800	ADV	4.8333	6.66	マウス
223	29日	信長の野望リターンズ	光栄	5800	SLG	6.1666	5.66	
224	29日	WORLDCUP GOLF 〜IN ハイアット ドラドビーチ〜	ソフトビジョンインターナショナル	5800	SPT	—	4.0	
225	29日	麻雀天使エンジェルリップス（X指定）	日本システム	6800	TAB	5.3125	4.66	X
226	29日	ゲックス	BMGビクター	5800	ACT	—	5.33	
227	29日	モータルコンバットⅡ完全版	アクレイムジャパン	5800	ACT	6.6326	6.33	X
228	29日	超兄貴 〜究極…男の逆襲〜	メサイヤ	5800	SHT	4.9333	5.66	18推
229	29日	バーチャフォトスタジオ	アクレイムジャパン	6800	SLG	6.8636	5.66	X
230	29日	NFL クォーターバッククラブ'96	アクレイムジャパン	5800	SPT	5.9	6.66	マルチ
		96年4月発売ソフト						
231	5日	2度あることはサンドア〜ル	CRI	5800	ETC	8.1136	7.33	
232	5日	七つの秘館	光栄	7800	ADV	7.6585	6.33	③
233	5日	きゃんきゃんバニー・プルミエール	キッド	5800	ADV	7.4386	5.33	X、マウス
234	5日	GAME-WARE VOL.1	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	7.1741	—	マルチ
235	5日	鉄球 〜TRUE PINBALL〜	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	PIN	5.625	6.0	
236	19日	3×3 EYES 〜吸精公主〜S	日本クリエイト	7300	ADV	8.3333	7.0	③
237	19日	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感 in Hollywood	サミー工業	5800	PUZ	—	5.0	
238	19日	大冒険 セントエルモスの奇跡	パイ	6800	SLG+RPG	2.1111	4.33	
239	19日	タイタンウォーズ	BMGビクター	5800	SHT	—	5.66	
240	26日	野々村病院の人々	エルフ	6800	ADV	8.7404	7.66	X
241	26日	THOR 〜精霊王紀伝〜	セガ	5800	A·RPG	8.5251	8.0	
242	26日	アイレム アーケードクラシックス	アイマックス	5800	ETC	3.8125	5.66	
243	26日	爆れつハンター	アイマックス	8800	ADV	6.326	5.0	②
244	26日	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	アトラス	2900	ETC	8.3973	7.0	マウス
245	26日	首領蜂（ドンパチ）	アトラス	5800	SHT	6.9834	5.0	
246	26日	ロックマンX3	カプコン	5800	ACT	6.4615	5.66	
247	26日	アイドル雀士スーチーパイⅡ	ジャレコ	7800	TAB	9.1023	8.33	②、X
248	26日	美少女バラエティゲームラピュラスパニック	BMGビクター／翔泳社	5300	TAB	—	4.66	
249	26日	ゲン ウォー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	—	6.33	
250	26日	ジョニー・バズーカ	ソフトビジョンインターナショナル	6800	ACT	3.4615	5.0	
251	26日	レボリューションX	アクレイムジャパン	5800	SHT	—	4.33	18推、マウス
		96年5月発売ソフト						
252	3日	ときめき麻雀グラフィティ 〜年下の天使たち〜	ソネット・コンピュータエンタテイメント	5800	TAB	8.0933	6.33	X
253	17日	Cubic Gallery	ウィネット	5800	ETC	7.6428	—	
254	17日	慶応遊撃隊 活劇編	ビクターエンタテインメント	5800	ACT	7.8026	5.66	
255	17日	スーパーリアル麻雀PⅥ	セタ	8800	TAB	7.8761	7.33	X
256	24日	FEDA·リメイク！〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜	やのまん	6300	SLG+RPG	7.8	5.66	マウス
257	24日	実戦 パチスロ必勝法！ 3	サミー工業	6800	TAB	7.3333	7.0	
258	24日	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントアール	セガ	4800	QIZ+PUZ	6.8787	6.66	
259	24日	メタルブラック	ビング	5800	SHT	8.4489	7.33	
260	24日	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	メディアクエスト	6800	ETC	—	6.0	②
261	31日	ソード&ソーサリー	マイクロキャビン	6800	RPG	7.2689	6.0	
262	31日	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	データイースト	6800	RPG	7.8765	6.0	
263	31日	Defcon5	マルチソフト	5800	SLG+RPG	—	4.66	
264	31日	アイドル麻雀ファイナルロマンスR プレミアムパッケージ	アスク講談社	8000	TAB	—	7.33	X
265	31日	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	5800	ACT	7.2393	7.33	
		96年6月発売ソフト						
266	7日	ダライアスⅡ	タイトー	5800	SHT	6.5882	5.33	
267	7日	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	テクノソフト	5800	SHT	6.0434	5.0	通信ケーブル
268	14日	疾風魔法大作戦	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	SHT	7.3958	7.33	
269	14日	ビッグ一撃！ パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	アスク講談社	5800	ETC	—	7.0	
270	14日	犯行写真〜縛られた少女たちの見たモノは？〜	イマジニア	6800	ADV	5.0454	4.33	18推
271	14日	爆防！スロットシューティング	BMGビクター	5500	ETC	—	5.0	
272	14日	ナイトストライカーS	ビング	5800	SHT	6.1666	5.33	アナログ
273	28日	月花霧幻譚〜TORICO〜	セガ	6800	ADV	7.932	6.33	
274	28日	ライズ オブ ザ ロボット2	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	4.66	
275	28日	ストライカーズ1945	アトラス	5800	SHT	8.76	7.66	
276	28日	餓狼伝説3 一遥かなる闘い一	SNK	6800	ACT	6.2698	6.0	
277	28日	誕生S〜Debut〜	NEC インターチャネル	6800	SLG	8.1139	7.0	18推
278	28日	井手洋介名人の新実戦麻雀	カプコン	4800	TAB	8.4666	5.0	
279	28日	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2480	ETC	5.7906	—	
280	28日	必殺！	バンダイビジュアル	5800	ACT	2.5	5.66	
281	28日	一発逆転〜ギャンブルキングへの道〜	BMGビクター／POW	5800	ETC	—	6.0	
282	28日	大牌軒（DAITORIDE）	メトロ	5800	PUZ	—	6.66	
283	28日	蹴兄弟劇場第一巻 麻雀篇	ユーメディア（アローマ）	5800	TAB	—	6.0	
		96年7月発売ソフト						
284	5日	NiGHTS（ナイツ）＜セガマルチコントローラー同梱／ソフト単品＞	セガ	7800/5800	ACT	9.2658	9.66	マルコン
285	5日	ソニックウィングス スペシャル	メディアクエスト	7800	SHT	6.8823	5.0	
286	5日	GAME-WARE VOL.2	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	6.0439	—	
287	12日	デカスリート	セガ	5800	SPT	8.5529	7.66	
288	12日	AQUAZONE for Saturn	9003, inc	5800	SLG	6.6578	7.33	
289	12日	アクアワールド 海美物語	増田屋コーポレーション	5800	ETC	—	4.66	
290	12日	デススロットル 隔絶都市からの脱出	メディアクエスト	5800	SHT	6.1153	6.66	
291	12日	ピンボールグラフィティ	パック・イン・ビデオ	6800	PIN	—	5.0	
292	12日	WIPEOUT（ワイプアウト）	ソフトバンク	5800	RAC	8.25	6.66	
293	19日	グレイテストナイン'96	セガ	5800	SPT	8.397	7.33	
294	19日	サターンボンバーマン	ハドソン	6800	ACT	8.1617	7.33	マルチ、モデム
295	19日	昇龍三國演義	イマジニア	6800	SLG	—	5.33	
296	19日	SEGA AGES VOL.2／スペースハリアー＜ミッションスティック同梱／ソフト単品＞	セガ	6800/3800	SHT	8.4141	8.0	アナログ、マルコン
297	19日	ときめきメモリアル〜forever with you〜＜デラックス版／スペシャル版＞	コナミ	6800/9800	SLG	8.6498	7.33	マウス
298	19日	麻雀狂時代 Cebu Island'96	マイクロネット	8800	TAB	—	5.0	②、18推
299	26日	パズルボブル2X	タイトー	5800	PUZ	8.5258	8.0	
300	26日	バーチャファイターキッズ	セガ	5800	ACT	8.3736	8.66	
301	26日	時空探偵DD〜幻のローレライ〜	アスキー	6800	ADV	5.8947	5.33	②
302	26日	ロードラッシュ	EAV	5800	RAC	7.081	5.0	
303	26日	プラドルDISK Vol.1 木下優	SADA SOFT	3000	ETC	—	—	
		96年8月発売ソフト						
304	2日	激烈パチンカーズ	BMGビクター	5800	ETC	—	4.0	
305	2日	BIG HURT ベースボール	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	5.0	
306	2日	Body Special 264	YANOMAN GAMES	6800	PUZ	—	5.66	
307	9日	サイバードール	アイマックス	6800	RPG	8.3461	6.33	18推
308	9日	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	6.33	
309	9日	真・女神転生デビルサマナー スペシャルBOX	アトラス	7800	RPG	—	—	②
310	9日	デス クリムゾン	エコールソフトウェア（エコール）	5800	SHT	1.6585	3.0	銃
311	9日	ワールドヒーローズパーフェクト	SNK／ADK	5800	ACT	7.592	8.0	
312	9日	同級生if	NEC インターチャネル	7800	ADV	8.6862	7.0	18推、マウス
313	9日	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	サン電子（サンソフト）	6500	RPG	7.5811	5.0	
314	9日	新型くるりんPA！	スカイ・シンク・システム	4800	PUZ	—	7.0	
315	9日	NIGHTRUTH（ナイトルース） Explanation of the paranormal #1 "闇の扉"	ソネット・コンピュータエンタテイメント	6800	ADV	6.3181	5.33	②、18推
316	9日	タイトーチェイスH.Q. プラスS.C.I.	タイトー	5800	RAC	6.5	5.33	ハンドル
317	9日	クロックワークス	徳間書店	5800	PUZ	—	4.33	
318	9日	神秘の世界エルハザード	パイオニアLDC	6900	ADV	8.1676	7.33	
319	9日	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	BMGビクター	4800	SPT	7.2631	6.66	
320	9日	プレイボーイ カラオケVol.1	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
321	9日	プレイボーイ カラオケVol.2	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
322	9日	GALJAN	童	6800	TAB	5.5	5.33	X
323	23日	ジャパン スーパー バス クラシック'96	ナグザット	6800	SLG	—	6.0	
324	23日	競才一競馬データSTABLE一	ナグザット	8800	ETC	—	4.33	
325	23日	3D Lemmings	イマジニア	6800	PUZ	—	6.33	
326	23日	トーナメント・リーダー	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	—	6.33	
327	23日	本格プロ麻雀 徹萬Special	ナグザット	5800	TAB	7.6153	7.66	
328	23日	特捜機動隊ジェイスワット	バンプレスト	5800	SHT	—	6.33	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
329	30日	ファイティングバイパーズ	セガ	6800	ACT	9.0259	9.0	
330	30日	イエローブリックロード	アクレイムジャパン	5800	ADV	—	4.33	
331	30日	エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	5800	SHT	7.4166	6.66	
332	30日	STRIKER'96	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	6.0	
333	30日	アーサーとアスタロトの謎魔界村	カプコン	5800	PUZ	—	5.66	
334	30日	ダークセイバー	クライマックス	5800	A・RPG	8.2615	7.0	マルコン
335	30日	オリンピックサッカー	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800	SPT	—	5.66	
336	30日	プラドルDISK Vol.2 内山美紀	SADA SOFT	3000	ETC	—	—	
337	30日	テトリスプラス	ジャレコ	5800	PUZ	7.0666	6.33	
338	30日	湾岸デッドヒート+ リアルアレンジ	パック・イン・ビデオ	6800	RAC	—	5.33	ムービーカード
		96年9月発売ソフト						
339	6日	ハートビートスクランブル	イマジニア	6800	ADV	3.8181	3.0	
340	6日	天地を喰らうII～赤壁の戦い～	カプコン	5800	ACT	7.8421	6.0	
341	6日	鋼鉄霊域（スティールダム）<通信ケーブル同梱/ソフト単品>	テクノソフト	6800/5800	SHT	8.0	5.66	通信ケーブル
342	13日	ウルトラマン図鑑	講談社	6800	ETC	—	—	ムービーカード
343	13日	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	サミー工業	5800	PUZ	—	5.66	
344	13日	ポリスノーツ	コナミ	6800	ADV	9.1635	8.33	③、マウス、銃
345	14日	ストリートファイターZERO2	カプコン	5800	ACT	9.1635	9.66	
346	20日	SEGA AGES／アウトラン	セガ	3800	RAC	8.7575	7.33	ハンドル、マルコン
347	20日	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	バンダイ	4800	SHT	8.4751	7.0	
348	20日	Destruction Derby（デストラクションダービー）	ソフトバンク	5800	RAC	7.2352	6.66	
349	20日	リアルバウト餓狼伝説	SNK	8800	ACT	8.038	8.33	RAM同梱
350	27日	サクラ大戦（ソフト単品／特別限定版）	セガ	6800/8800	ADV	9.075	8.33	②、マウス
351	27日	SEGA AGES／アフターバーナーII	セガ	3800	SHT	9.5294	7.33	アナログ、マルコン
352	27日	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	セガ	5800	RAC	8.3553	—	モデム
353	27日	マジカルドロップ2	セガ	5800	PUZ	8.2456	5.66	
354	27日	奥寺康彦の世界をめざせ！サッカーキッズ（入門編）	富士通パレックス	4800	ETC	—	—	マウス
355	27日	ギャルズパニックSS	毎日コミュニケーションズ	6800	A-PUZ	7.7	6.0	
356	27日	グッドアイランドカフェ・飯島愛	インナーブレイン	5000	ETC	—	5.66	
357	27日	三國志V	光栄	9800	SLG	8.7515	7.33	
358	27日	サンダーフォース ゴールドパック 1	テクノソフト	4800	SHT	7.7297	5.33	
359	27日	女子高生の放課後…ぷくんパ	アテナ	4980	PUZ	8.2727	6.0	
360	27日	闘神伝URA	タカラ	5800	ACT	6.3333	5.33	
361	27日	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ	5800	PUZ	7.7161	7.33	
362	27日	ホーンテッドカジノ	ソシエッタ代官山	7900	TAB	5.826	5.33	③、X
363	27日	プラドルDISC Vol.3 大島朱美	SADA SOFT	3000	ETC	—	—	
364	27日	麻雀四姉妹 若草物語	ナグザット	8800	TAB	7.0	4.66	X
365	27日	めざせアイドル★スター!! 夏色メモリーズ 麻雀編	SharRock	5800	TAB	—	4.0	18推
		96年10月発売ソフト						
366	4日	actua SOCCER	ナグザット	5800	SPT	—	5.33	
367	4日	アンジェリークSpecial プレミアムBox	光栄	8800	SLG	—	—	
368	4日	ウイニングポスト2 プログラム'96	光栄	6800	SLG	8.7457	7.66	マウス
369	4日	エターナルメロディ	メディアワークス	5800	SLG	8.6027	6.33	
370	4日	GAME WARE VOL. 3	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	6.9811	—	
371	4日	Turf Wind'96 ～武豊 競走馬育成ゲーム	ジャレコ	6800	SLG	—	6.0	
372	4日	平和パチンコ総進撃	ナグザット	7800	ETC	—	4.66	
373	4日	麻雀大会II Special	光栄	6800	TAB	7.0909	6.33	
374	10日	ブレインデッド13	ココナッツジャパンエンターテイメント	6500	ETC	—	5.33	
375	10日	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE わめめ DE ポン	ビデオシステム	7800	TAB	—	6.66	
376	18日	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	ゲーム アーツ	6800	TAB	8.4772	7.33	
377	18日	Jewels of Oracle オラクルの宝石	サンソフト	5980	PUZ	—	5.33	マウス
378	18日	マイティヒット～Mighty Hits～	アルトロン	5800	SHT	7.1	6.0	
379	18日	ラングリッサーIII（スペシャルパッケージ）	メサイヤ	6200	SLG&RPG	8.527	7.0	
380	25日	シェルショック	EAV	5800	SHT	—	5.66	
381	25日	スターファイター3000	イマジニア	6800	SHT	—	5.33	
382	25日	BATSUGUN	バンプレスト	5800	SHT	8.3636	7.33	
383	25日	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネレーションズ	東芝EMI	6800	SLG	7.4722	6.66	
384	25日	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800	RPG	8.9292	7.66	
385	25日	ワールドシリーズベースボールII	セガ	5800	SPT	8.0	5.66	
		96年11月発売ソフト						
386	1日	セクシーパロディウス	コナミ	4800	SHT	7.8363	8.0	
387	1日	伝説のオウガバトル	リバーヒルソフト	5800	S-RPG	8.5333	7.33	
388	1日	バッブブリーダー	サイ・メイト	5800	SLG	8.6	6.0	
389	1日	LULU	セガ	4800	ETC	6.4615	6.0	
390	8日	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣<ソフト単体／RAM同梱>	SNK	5800/8800	格闘ACT	7.98	7.0	RAM
391	8日	Special Gift Pack	BMGビクター	7700	ETC	—	—	
392	8日	MAKING OF NIGHTRUTH 2 VOICE SELECTION	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2480	バラエティ	—	—	ムービー、限定販売
393	8日	リグロード サーガ2	セガ	5800	S-RPG	7.9569	6.33	
394	11日	アースワームジム2	タカラ	5800	ACT	—	7.0	
395	15日	上海 Great Moments	サンソフト	6500	PUZ	—	7.0	マウス
396	15日	デジタルピンボール ネクロノミコン	KAZe	5800	ETC	8.8666	6.66	
397	15日	風水先生	HAMLET（博報堂）	5800	SLG	—	6.33	
398	15日	プリクラ大作戦	アトラス	6800	A-SHT	7.2	6.66	
399	22日	IRON MAN／XO	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	6.33	
400	22日	NFL クォーターバッククラブ97	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	5.33	
401	22日	カオスコントロール リミックス	ヴァージンインタラクティブ	4800	SHT	—	6.33	マウス、銃
402	22日	クリスマスナイツ冬季限定版<限定品>	セガ	—	ACT	9.1959	—	マルコン
403	22日	月下の棋士～王竜戦～	バンプレスト	5800	TAB	—	6.33	マウス
404	22日	戦国ブレード	アトラス	6800	SHT	8.8979	7.66	
405	22日	TRY RUSH DEPPY	日本クリエイト	5800	ACT	—	5.0	
406	22日	バーチャコップ2	セガ	5800	SHT	9.1436	8.66	銃
407	22日	FIST	イマジニア	6800	格闘ACT	—	3.66	
408	29日	銀河英雄伝説	徳間書店	5800	SLG	7.4285	6.66	
409	29日	サンダーフォースゴールドパック2	テクノソフト	4800	SHT	8.7142	6.0	
410	29日	ズープ	メディアクエスト	4800	PUZ	—	6.0	
411	29日	西暦1999 ファラオの復活	BMGビクター／ロボトミー	5800	ACT	—	8.33	

データバンク INDEX

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
412	29日	対局将棋 極II	毎日コミュニケーションズ	6800	TAB	―	7.33	
413	29日	太閤立志伝II	光栄	7800	SLG	8.3888	6.66	
414	29日	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	データイースト	5800	ADV	7.875	6.66	
415	29日	電脳戦機バーチャロン	セガ	5800	ACT	9.2186	8.33	ツイン
416	29日	ビクトリーゴール WORLD WIDE edition	セガ	5800	SPT	8.4	7.66	マルチ
417	29日	美少女戦士セーラームーンSuperS ～Various Emotion～	エンジェル	5800	格闘ACT	―	5.66	
418	29日	秀吉・信長セット	光栄	7800	ETC	―	―	
419	29日	BLOOD FACTORY	インタープレイ／EAV	5800	SHT	―	7.33	
420	29日	プラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ	SADA SOFT	3800	ETC	―	―	
		96年12月発売ソフト						
421	6日	AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスクシリーズエンゼルフィッシュ	オープンブック9003	2000	SLG	―	―	
422	6日	AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスクシリーズ クラウンローチ	オープンブック9003	2000	SLG	―	―	
423	6日	AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスクシリーズ ブラックモーリー	オープンブック9003	2000	SLG	―	―	
424	6日	AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスクシリーズ ブルーエンペラー	オープンブック9003	2000	SLG	―	―	
425	6日	AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスクシリーズ ラミーノーズ	オープンブック9003	2000	SLG	―	―	
426	6日	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	バンダイ	4800	SHT	8.5841	7.33	
427	6日	皇龍三國演義	エクシング	5800	SLG	―	5.66	
428	6日	スーパーパズルファイターII X	カプコン	5800	PUZ	8.8125	7.33	
429	6日	ステークスウィナー	ザウルス	5800	ACT	7.8	6.33	
430	6日	世界の車窓から〔1〕スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	富士通	4800	ETC	―	―	
431	6日	ハイパーデュエル	テクノソフト	5800	SHT	8.5	6.33	
432	6日	バトルバ	日本ビクター	5800	RAC	8.1	7.0	マルチ、ハンドル、アナログ、マルコン
433	6日	マジックカーペット<通常版／マルコン同梱版>	EAV	5800/7800	SHT	―	7.0	マルコン
434	13日	エネミー・ゼロ	WARP	6800	MOV	9.2741	9.66	④
435	13日	きゃんきゃんバニー・プルミエール<サンキューパック>	キッド	3900	ADV	―	―	18推、マウス
436	13日	実況おしゃべりパロディウス～forever with me～	コナミ	4800	SHT	8.3333	8.0	
437	13日	出世麻雀 大接待	キングレコード	5800	TAB	―	5.66	
438	13日	スペースインベーダー	タイトー	3980	SHT	―	4.33	
439	13日	大運動会	インクリメントP	5800	SLG	8.1578	6.0	
440	13日	大戦略パック	セガ	5800	SLG	―	―	
441	13日	タクティクス オウガ	リバーヒルソフト	5800	RPG	8.8148	7.66	
442	13日	ディスクワールド	メディアエンターテイメント／HAMLET	5800	ADV	―	6.0	マウス
443	13日	パンツァードラグーンI&II	セガ	5800	SHT	―	―	
444	13日	ファンキー・ファンタジー	吉本興業	5800	RPG	―	5.66	
445	13日	メルティランサー～銀河少女警察2086～<通常版／限定版>	イマジニア	5800/8800	SLG	9.1538	6.33	
446	20日	アボなしギャルズお・り・ん・ぽ・す♡	ヒューマン	5800	SLG	―	6.33	
447	20日	ウルトラマン 光の巨人伝説	バンダイ	7800	格闘ACT	―	7.0	
448	20日	エアーズアドベンチャー	ゲームスタジオ	5800	RPG	7.9285	7.0	18推、②
449	20日	永世名人II	コナミ	5300	TAB	―	6.0	
450	20日	m～君を伝えて～	ネクサスインターラクト	5800	SLG	―	5.33	
451	20日	きゃんきゃんバニー・プルミエール2	キッド	7500	ADV	8.875	7.0	
452	20日	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	ソニック	5800	RPG	8.9259	7.0	
453	20日	STREET RACER EXTRA	UBIソフト	5800	RAC	―	6.66	
454	20日	DX日本特急旅行ゲーム	タカラ	5800	TAB	―	5.33	
455	20日	NIGHTRUTH"Maria"	ソネット・コンピュータエンタテインメント	5800	ADV	―	4.66	
456	20日	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	EAV	6200	RAC	7.3333	7.0	
457	20日	バーチャル競艇	日本物産	6800	SPT	―	5.0	マルコン
458	20日	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	ナツメ	5800	TAB	―	5.66	
459	20日	もうぢや	ヴァージンインタラクティブ	5800	PUZ	―	5.66	
460	21日	FIGHTERS MEGAMIX	セガ	5800	格闘ACT	9.5223	9.33	
461	26日	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works	ハドソン	3800	ETC	―	―	通販専用
462	27日	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	ハドソン	6800	RPG	―	5.0	
463	27日	グリッドランナー	ヴァージンインタラクティブ	5800	ADV	―	6.33	
464	27日	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	バンダイ	5800	ADV	―	5.66	④、18推
465	27日	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	セガ	6800	SHT	―	6.0	銃
466	27日	水滸伝 天命の誓い	光栄	5800	SLG	―	7.33	
467	27日	SEGA AGES／獣下にイチダントアール	セガ	4800	QIZ	―	6.66	マルチ
468	27日	だいな♡あいらん 予告編	ゲームアーツ	2300	ETC	―	―	
469	27日	TETRIS S	BPS	4800	PUZ	―	6.66	
470	27日	テラ ファンタスティカ	セガ	5800	S・RPG	7.7272	8.0	
471	27日	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	ヒューマン	5800	SPT	9.125	7.33	マルチ
472	27日	プラドルDISC データ編 レースクイーンF	SADA SOFT	3800	ETC	―	―	18推
473	31日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〈ソフト単体/RAM同梱/豪華ダブルパック〉	SNK	5800/7800/8800	格闘ACT	8.9375	9.0	RAM
474	31日	バーチャロン FOR SEGANET	セガ	2800	対戦ACT	―	―	モデム専用
		97年1月発売ソフト						
475	10日	スポット ゴーズトゥーハリウッド	ヴァージンインタラクティブ	5800	ACT	―	5.33	
476	10日	DIGITAL DANCE REMIX ～安室奈美恵	セガ	2800	ETC	―	―	コンビニ専売
477	10日	ファンキーヘッドボクサーズ	吉本興業	5800	格闘ACT	―	5.66	
478	10日	ロードランナーエクストラ	パトラ	4800	APUZ	―	6.0	
479	14日	天外魔境 第四の黙示録	ハドソン	6800	RPG	―	7.66	
480	17日	心霊呪殺師 太郎丸	タイムワーナー インタラクティブ	5800	ACT	―	―	
481	17日	タイムギャル&忍者ハヤテ	エクゼコ・デベロップメント	5800	ETC	―	―	
482	17日	天地無用！ 登校無用アニラジコレクション	エクシング	8800	ADV	―	―	③
483	17日	2 TAX GOLD	ヒューマン	5000	ETC	―	6.33	
484	17日	ハイパー3D ピンボール	ヴァージンインタラクティブ	5800	TAB	―	5.33	
485	17日	ブラストウインド	テクノソフト	5800	SHT	―	6.0	
486	17日	ロックマン8 メタルヒーローズ	カプコン	5800	ACT	―	―	
487	24日	EVE burst error	シーズウェア／イマジニア	7800	ADV	―	8.33	②
488	24日	実戦パチスロ必勝法！4	サミー工業	5800	ETC	―	―	
489	24日	SUPER CASINO SPECIAL	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800	TAB	―	―	マルチ
490	24日	ダイナマイト刑事	セガ	5800	ACT	―	7.66	
491	24日	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	セガ	5800	RAC	―	8.33	
492	24日	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）	ビクター／ビクターソフト	5800	A・ADV	―	6.66	X-BAND、ハンドル、マルコン、ケーブル
493	24日	LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	ポニーキャニオン	4980	ETC	―	―	
494	29日	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	SADA SOFT	3800	ETC	―	―	

50音	タイトル	ソフトNo.
	TAMA	5
	誕生S～Debut～	277
	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	414
	DARKSEED	40
	ダークセイバー	334
	大運動会	439
	大戦略パック	441
	ダイダロス	18
	大砦（DAI-TORIDE）	282
	だいな♡あいらん 予告編	467
	ダイナマイト刑事	490
	大冒険 セントエルモスの奇跡	238
	ダライアスII	266
	ダライアス外伝	132
ち	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	130
	超兄貴～究極…男の逆襲～	228
つ	痛快！スロットシューティング	271
て	テーマパーク	144
	提督の決断II	173
	鉄球～TRUE PINBALL～	236
	TETRIS S	469
	テトリスプラス	337
	テラ ファンタスティカ	470
	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	57
	天外魔境 第四の黙示録	479
	天地無用！ 魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN	81
	天地無用！ 登校無用アニラジコレクション	482
	天地無用！ 魎皇鬼温泉湯けむりの旅	165
	天地を喰らうII～赤壁の戦い～	340
	Dの食卓	47
	ディスクワールド	442
	デイトナUSA	21
	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	491
	デカスリート	287
	DIGITAL DANCE MIX ～安室奈美恵	476
	デジタルピンボール ネクロノミコン	396
	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	36
	デス クリムゾン	310
	デススロットル 隔絶都市からの脱出	290
	Destruction Derby（デストラクションダービー）	348
	DEATH MASK	169
	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	75
	Defcon5	263
	DX人生ゲーム	136
	DX日本特急旅行ゲーム	454
	でろ～んでろでろ	159
	伝説のオウガバトル	387
	電脳戦機バーチャロン	415
と	トーナメント・リーダー	326
	THOR～精霊王紀伝～	241
	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）	492
	闘KING THE SPIRITS	104
	闘神伝S	119
	闘神伝URA	360
	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～	252
	ときめき麻雀パラダイス～恋のてんぱいビート～	91
	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	361
	ときめきメモリアル～forever with you～<デラックス版／スペシャル版>	297
	特捜機動隊ジェイスワット	328
	TRY RUSH DEPPY	405
	同級生if	312
	ドラえもん のび太と復活の星	201
	ドラゴンフォース	213
	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	265
	ドラゴンボールZ 真武闘伝	109
	首領蜂（ドンパチ）	245
な	NiGHTS（ナイツ）<セガマルチコントローラー同梱／ソフト単体>	284
	NIGHTRUTH -Explanation of the Paranormal- #01 "闇の扉"	315
	NIGHTRUTH"Maria"	455
	ナイトストライカーS	272
	七つの秘館	233
に	2TAX GOLD	483
	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	456
	2度あることはサンドアール	232
	NINKU-忍空-～強気な奴等の大激突！～	164
ね	熱血親子	45
の	野々村病院の人々	240
	信長の野望・天翔記	72
	信長の野望 リターンズ	223
	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	108
は	ハートビートスクランブル	339
	ハイオクタン	209
	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ（通信ケーブル同梱／ソフト単体）	176
	ハイパー3D ピンボール	484
	ハイパーデュエル	431
	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	267
	ハットトリックヒーローS	128
	ハングオンGP95	97
	犯行写真～縛られた少女たちの見たものは？～	270
	バーチャコップ（銃同梱／ソフト単体）	117
	バーチャコップ2	406
	バーチャファイター	1
	バーチャファイター2	122
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	125
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	185
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント	85
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	160
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	186
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～	86
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	106
	バーチャファイター CGポートレートシリーズ～結城晶～	105
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	126
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	161
	バーチャファイターキッズ	300
	バーチャファイター リミックス	41
	バーチャフォトスタジオ	229
	バーチャルオープンテニス	96
	バーチャルカジノ	200
	バーチャル競艇	457
	バーチャルバレーボール	44
	バーチャレーシング セガサターン	146
	バーチャロン FOR SEGANET	474
	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	124
	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～	103
	爆れつハンター	243
	BUG!ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	127
	BATSUGUN	382
	バトルバ	432
	バトルモンスターズ	33
	パズルボブル2X	299
	ぱっぱらぱおーん	116
	パップブリーダー	389
	パンツァードラグーン	16
	パンツァードラグーンI&II	443
	パンツァードラグーン ツヴァイ	204
ひ	必殺！	280
	必殺パチンココレクション	156
	秀吉・信長セット	418
	日向けの想い出+盛り GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	131
	ビクトリーゴール	9
	ビクトリーゴール96	214
	ビクトリーゴール WORLD WIDE edition	416
	美少女戦士セーラームーンSuperS ～Various Emotion～	417
	美少女バラエティゲーム ラピュラスパニック	248
	ビッグ一撃！ パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	269
	BIG HURT ベースボール	305
	PD ウルトラマンリンク	166
	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	458
	ピンボールグラフィティ	291
ふ	ファーザー・クリスマス	129
	FIGHTERS MEGAMIX	459
	ファイティングバイパーズ	329
	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	63
	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	471
	ファンキー・ファンタジー	444
	ファンキーヘッドボクサーズ	477
	FIST	407
	フィッシング甲子園	202
	FIFA サッカー'96	195
	風水先生	397
	フェーダ・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	256
	ブラストウインド	485
	ブラックファイアー	148
	BLOOD FACTORY	419
	ブルーシード～奇稲田秘録伝～	37
	ブルー・シカゴ・ブルース	70
	Break Thru!	71
	ブレインデッド13	374
	ブレインバトルQ	197
	ぷよぷよ通	93
	プラドルDISK Vol.1 木下優	303
	プラドルDISC Vol.2 内山美紀	336
	プラドルDISC Vol.3 大島朱美	363
	プラドルDISC データ編 レースクイーンF	472
	プラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ	420
	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	494
	プリクラ大作戦	398
	プリンセスメーカー2	92
	プレイボーイカラオケVol.1	320
	プレイボーイカラオケVol.2	321
	プロ麻雀 極S	153
へ	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	39
	平和パチンコ総進撃	372
	PEBBLE BEACH GOLF LINKS～スタドラーに挑戦～	11
ほ	HAUTED CASINO	362
	宝魔ハンター ライム Perfect Collection	77
	北斗の拳	147
	ホラーツアー	222
	本格プロ麻雀 徹萬Special	327
	本格4人打ち麻雀 芸能人対抗麻雀 THE われめDE ポン	375
	Body Special 264 GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.2	306
	ポポイっとへべれけ	15
	ポリスノーツ	344
ま	麻雀海岸物語～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～	52
	麻雀鮮流島	17
	麻雀狂時代 コギャル放課後編（絶版）	154
	麻雀狂時代 Cebu Island'96	298
	麻雀大会II Special	373
	麻雀天使エンジェルリップス	225
	麻雀悟空・天竺	4
	麻雀同級生Special（プレミアムパック／ソフト単品）	219
	麻雀ハイパーリアクションR	190
	麻雀四姉妹 若草物語	364
	MAKING OF NIGHTRUTH 2 VOICE SELECTION<限定品>	392
	マイティ ヒット ～Mighty Hits～	378
	毎日替わるクイズ番組 クイズ365	199
	My Best Friends～st.アンドリュー女学園編～	207
	マジカルドロップ	138
	マジカルドロップ2	353
	マジックカーペット<通常版／マルコン同梱版>	433
	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥールジャバーのスラムジャム'96	319
	魔法騎士レイアース	61
	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネレーションズ～	383
	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	69
	松方弘樹のワールドフィッシング	162
	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ	84
み	MYST	2
め	めざせ アイドル★スター!! 夏色メモリーズ麻雀編	365
	メタルファイター♡MIKU	74
	メタルブラック	259
	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	187
	メルティランサー～銀河少女警察2086～<通常版／限定版>	445
も	モータルコンバットII完全版	227
	もうぢや	468
	燃えろ!!プロ野球95 DOUBLE HEADER	115
ゆ	ゆみみみっくすREMIX	46
ら	ライズ オブ ザ ロボット2	274
	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	260
	ラングリッサーIII（スペシャルパッケージ）	379
	RAMPO	12
り	リアルバウト餓狼伝説	349
	リグロード サーガ	43
	リグロード サーガ2	393
	リターン・トゥ・ゾーク	163
	料理の鉄人～キッチンスタジアムツアー～	179
	リンクル・リバー・ストーリー	194
る	LUNAR SILVER STAR STORY	384
	ルパン三世 THE MASTER FILE	218
	LULU	389
れ	Race Drivin'	51
	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	107
	レイヤーセクション	66
	LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	493
	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	308
	レボリューションX	251
ろ	ロードラッシュ	302
	ロードランナー エクストラ	478
	ロードランナー レジェンドリターンズ	189
	ロジックパズル レインボータウン	180
	ロックマン8 メタルヒーローズ	486
	ロックマンX 3	246
	ROBO・PIT（ロボ・ピット）	167
わ	ワールドアドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～	68
	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	191
	WORLDCUP GOLF～IN ハイアット ドラドビーチ～	224
	ワールドシリーズベースボールII	385
	ワールドヒーローズパーフェクト	311
	WIPEOUT（ワイプアウト）	292
	湾岸デッドヒート	139
	湾岸デッドヒート+リアルアレンジ	338
	WanChai Connection	3

スケジュール表の見方

【ジャンル】**ACT**…アクション／**RPG**…ロールプレイング／**SHT**…シューティング／**ADV**…アドベンチャー／**SLG**…シミュレーション／**SPT**…スポーツ／**RAC**…レース／**PUZ**…パズル／**TAB**…テーブル／**A・RPG**…アクションロールプレイング／**QIZ**…クイズ／**EDU**…エデュテイメント／**MOV**…インタラクティブムービー／**ETC**…その他
【対応機器】**ハンドル**…レーシングコントローラー／**マウス**…シャトルマウス／**マルチ**…マルチターミナル6／**アナログ**…アナログミッションスティック／**ケーブル**…対戦ケーブル／**マルコン**…セガマルチコントローラー／**ツイン**…ツインスティック／**ムービー**…ムービーカード
【年齢制限など】**18推**…18歳以上推奨／②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。
【その他】★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

月	発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
1月	31日	DIE HARD TRILOGY	5,800円	セガ	ETC	ハンドル、銃、マウス
	31日	BUG TOO!!	5,800円	セガ	ACT	
	31日	Fighting Illusion ～K-1 GRANDPRIX～翔	5,800円	エクシング	格闘ACT	
	31日	三國志リターンズ	6,800円	光栄	SLG	
	31日	3Dベースボール ザ・メジャー	5,800円	BMGジャパン／クリスタル・ダイナミクス	SPT	
2月	7日	蒼穹紅蓮隊	5,800円	EAV	SHT	
	7日	エリア51	5,800円	ソフトバンク	SHT	銃
	7日	シミュレーション ズー	5,800円	ソフトバンク	SLG	
	7日	はいぱぁセキュリティーズS	6,800円	パック・イン・ソフト	SLG	
	14日	サクラ大戦 花組通信	4,800円	セガ	ETC	ムービー
	14日	新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）	2,800円	セガ	ADV	
	14日	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	5,800円	アクレイムジャパン	ACT	
	14日	天城紫苑	6,800円	クリップハウス	ADV	18推
	14日	だいな♡あいらん	6,800円	ゲームアーツ	ADV	
	14日	ぷよぷよSUN	4,800円	コンパイル	PUZ	
	14日	クレオパトラフォーチュン	5,800円	タイトー	PUZ	
	14日	ROOMMATE ～井上涼子～	5,800円	データムポリスター	ETC	
	14日	DREAM SQUARE 雛形あきこ	3,800円	ビデオシステム	ETC	
	14日	エレベーターアクションリターンズ	5,800円	ビング	A・SHT	
	21日	SEGA AGES／ファンタジーゾーン	3,800円	セガ	SHT	
	21日	WWF In Your House	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	21日	三國志バリューセット	12,800円	光栄	SLG	
	21日	信長の野望バリューセット	11,800円	光栄	SLG	
	21日	ZAP!SNOW BOARDING TRIX	5,800円	ポニーキャニオン	SPT	
	21日	重装機兵レイノス2	6,800円	メサイヤ	ACT	
	21日	キューブバトラー	5,800円	YANOMAN GAMES	格闘PUZ	
	28日	SEGA AGES／メモリアルセレクション VOL.1	4,800円	セガ	ACT	
	28日	NBA JAM エクストリーム	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	マルチ
	28日	Space JAM（スペースジャム）	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	マルチ
	28日	新海底軍艦～鋼鉄の孤独～	6,800円	アスキー	SLG	
	28日	首都高バトル'97	5,800円	イマジニア	RAC	
	28日	ウルフファング 空牙2001・SS	5,800円	エクシング	A・SHT	
	28日	ふしぎの国のアンジェリーク	5,800円	光栄	TAB	
	28日	パネルディアストーリー ケルンの大冒険	6,200円	翔泳社	RPG	
	28日	ワイアラエの奇蹟 Extra 36 Holes	6,800円	T&Eソフト	SLG	
	28日	アドヴァンストV.G.(通常版)	6,800円	TGL	格闘ACT	
	28日	アドヴァンストV.G.(ジグソーパズル込み初回限定版)	9,800円	TGL	格闘ACT	
	28日	天地無用！ 連鎖必要	6,800円	パイオニアLDC	PUZ	
	28日	続ぐっすんおよよ	5,800円	バンプレスト	A・PUZ	
	下旬	NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編	2,980円	ソネット・コンピュータエンタテイメント	ETC	ムービー
	下旬	DOOM	5,800円	ソフトバンク	A・SHT	
	未定	逆鱗弾	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	
	未定	3Dウルトラピンボール	5,800円	シエラ・パイオニア	TAB	
	未定	CRITICOM（ザ・クリティカルコンバット）	5,800円	ビック東海	格闘ACT	

月	発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
3月	7日	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	6,800円	セガ	ADV	
	7日	WORMS	5,800円	アイマックス	SLG	
	7日	ヘンリーエクスプローラーズ	5,800円	コナミ	SHT	銃
	7日	GAME WARE Vol.4	2,980円	ゼネラル・エンタテイメント	ETC	
	7日	PLANET JOKER	5,800円	ナグザット	SHT	
	7日	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者	4,800円	バンダイ	SHT	
	7日	オベリスク～プロジェクト・オスカーを遂行せよ！～	6,800円	BMGジャパン／HATNET	ADV	
	14日	きゅー爆っく	5,800円	アクティビジョン・ジャパン	ACT	
	14日	★爆れつハンターR	5,800円	キングレコード	ADV	18推
	14日	優駿クラシックロード	5,800円	ビクター／ビクターソフト	SLG	
	14日	☆Jリーグ ビクトリーゴール'97	未定	セガ	SPT	アナログ
	20日	ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	2,800円	コナミ	ETC	
	21日	神風拳	5,800円	ザウルス	格闘ACT	
	21日	SANKYO FF	5,800円	ティーイーエヌ研究所	周辺	
	21日	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	5,800円	ティーイーエヌ研究所	ETC	SANKYO FF対応
	21日	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	未定	セガ	SLG	
	28日	サクラ大戦 花組対戦コラムス	5,800円	セガ	PUZ	
	28日	太平洋の嵐2 疾風の艨艟	6,800円	イマジニア	SLG	
	28日	太平洋の嵐2 初回限定プレミアムボックス	7,800円	イマジニア	SLG	②
	28日	★センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ	2,980円	NECインターチャネル	ETC	限定販売
	28日	三國志孔明伝	7,800円	光栄	SLG+RPG	
	28日	大航海時代Ⅱ	6,800円	光栄	SLG+RPG	
	28日	実戦パチンコ必勝法 TWIN	5,800円	サミー工業	ETC	
	28日	パズルボブル3	5,800円	タイトー	PUZ	
	28日	モンスタースライダー	5,800円	ダットジャパン	PUZ	
	28日	☆プロ野球 グレイテストナイン'97	未定	セガ	SPT	
	28日	スチームハーツ	未定	TGL	SHT	
	28日	ファーランドストーリー2(仮称)	未定	TGL	S・RPG	
	上旬	BASIC for SEGA SATURN ケーブル接続タイプ	12,800円	セガ／ESP／徳間書店インターメディア	ETC	
	上旬	BASIC for SEGA SATURN スタンドアローンタイプ	9,800円	セガ／ESP／徳間書店インターメディア	ETC	
	上旬	ファンタステップ	未定	ジャレコ	ADV	マウス
	下旬	ゲーム天国	5,800円	ジャレコ	SHT	
	下旬	ゲーム天国極楽パック	7,800円	ジャレコ	SHT	ビデオつき
	下旬	ボイスアイドルマニアックス～プールバーストーリー～	6,800円	データイースト	TAB	②
	未定	X2	5,800円	カプコン	SHT	
	未定	サイバーボッツ(通常版)	5,800円	カプコン	格闘ACT	
	未定	サイバーボッツ(超限定版)	7,800円	カプコン	格闘ACT	
	未定	フィッシング甲子園Ⅱ	6,800円	キングレコード	SPT	
	未定	マリオ武者野の超将棋塾	7,800円	キングレコード	TAB	
	未定	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	6,800円	グラムス	SLG+RPG	
	未定	AMOK	5,800円	光栄	SHT	
	未定	わくわく7	5,800円	サンソフト	格闘ACT	RAM
	未定	わくわく7(拡張RAM同梱)	7,800円	サンソフト	格闘ACT	RAM
	未定	★卒業 Crossworld	5,800円	小学館プロダクション	ADV	
	未定	クレイジーイワン	5,800円	ソフトバンク	SHT	
	未定	リターンファイアー	3,800円	ソフトバンク	SLG	
	未定	ドラゴンマスターシルク	6,800円	データムポリスター	RPG	
	未定	機動戦士Zガンダム 前編 Zの鼓動	6,800円	バンダイ	ACT	
	未定	マジカルホッパーズ	6,800円	バンダイ	ACT	
	未定	GRANDRED	5,800円	バンプレスト	SLG	
	未定	ザ・コンビニ～あの街を独占せよ～	5,800円	ヒューマン	SLG	
	未定	スタンバイ Say You!	5,800円	ヒューマン	ADV	
	未定	マンクスTT	未定	セガ	RAC	アナログ、マルコン
	未定	パチンコ倶楽部	未定	アイ・エス・シィ	TAB	
	未定	キャスパー	未定	インタープレイ／EAV	ACT	
4月	4日	アンジェリーク Special 2	7,800円	光栄	SLG	
	4日	ゲーム日本史～革命児 織田信長～	6,800円	光栄	EDU	
	4日	ダークハンター～上 異次元学園～	6,800円	光栄	EDU	
	11日	東京SHADOW	未定	タイトー	MOV	
	18日	雀帝 バトルコスプレイヤー	6,800円	ダイキ	麻雀	
	25日	★龍的五千年	5,800円	イマジニア	ADV	
	下旬	御意見無用-Anarchy in the NIPPON-(仮称)	5,800円	メディアミューズ	格闘ACT	
	未定	☆クロウ	5,800円	アクレイムジャパン	ACT	
	未定	ブラック ドーン	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	
	未定	☆新テーマパーク	5,800円	EAV	SLG	
	未定	超フラッピー	5,800円	デービーソフト	ACT+PUZ	
	未定	actua GOLF	5,800円	ナグザット	SPT	
	未定	★インパクトレーシング	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	A・RAC	
	未定	WARA² WARS 激突！大軍団バトル	未定	翔泳社	SLG	
5月	9日	フリートークスタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～	5,800円	メディアエンターテイメント	ADV	
	未定	★デッドリースカイ(仮称)	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	ACT	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
	未定	真髄対局囲碁　碁仙人	未定	J・ウィング	TAB	
	未定	ぷるるん！シェイプUPガール(仮称)	未定	J・ウィング	ETC	
	未定	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	未定	ジャレコ	ACT	
7月	未定	Guilty Gear	5,800円	アークシステムワークス	格闘ACT	
8月	未定	幻の魚［The Phantom Fish］	未定	ソフトオフィス	SLG	
9月	未定	ファンズフォルム（仮称）	未定	日本MMIテクノロジー	ADV	
春	未定	アイアンブラッド	5,800円	アクレイムジャパン	格闘ACT	
	未定	ナイスショット	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	MAGIC:THE GATHERING(仮称)	5,800円	アクレイムジャパン	未定	
	未定	スノークィーン	4,800円	アリアドネメディア	ETC	
	未定	真説サムライッスピリッツ武士道烈伝	6,800円	SNK	RPG	RAM
	未定	バイオハザード	5,800円	カプコン	ETC	
	未定	ゲーム日本史～天下人 秀吉と家康～	6,800円	光栄	EDU	
	未定	ダークハンター～下 妖魔の森～	6,800円	光栄	EDU	
	未定	提督の決断Ⅲ	9,800円	光栄	SLG	
	未定	★機動戦艦ナデシコ　やっぱり最後は「愛が勝つ」?	5,800円	セガ	ADV	
	未定	プライマルレイジ	3,800円	ソフトバンク	格闘ACT	
	未定	SKULL FANG～空牙外伝～	5,800円	データイースト	SHT	
	未定	デジタルアンジュ-電脳天使SS-	5,800円	徳間書店インターメディア	ADV	
	未定	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	6,800円	バンダイビジュアル	ACT	
	未定	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	5,800円	メディアクエスト	S･RAC	
	未定	ボディーバイオニクス～驚異の小宇宙 人体～	5,800円	メディアクエスト	ACT	
	未定	ゼロヨンチャンプ DooZy-J	6,800円	メディアリング	RAC+RPG	
	未定	コマンド&コンカー	6,800円	セガ	SLG	②
	未定	スカイターゲット	未定	セガ	SHT	
	未定	デザエモン2(DEZA 2)	未定	アテナ	SHT	
	未定	★峠KING THE SPIRITS 2	未定	アトラス	RAC	
	未定	メタルスラッグ	未定	SNK	A･SHT	
	未定	スレイヤーズ	未定	角川書店	S･RPG	
	未定	実況パワフルプロ野球'97(仮称)	未定	コナミ	SPT	
	未定	RIVEN The Seqel to MYST	未定	サンソフト	ADV	
	未定	ヴォイスステーション Part 1	未定	ソネット・コンピュータエンタテイメント	ETC	ムービー
	未定	エーベルージュ	未定	タカラ	SLG	
	未定	D-XHIRD	未定	タカラ	格闘ACT	
	未定	Jリーグ GO GO ゴール!(仮称)	未定	テクモ	SPT	マルチ
	未定	カオスシード	未定	ネバーランドカンパニー	SLG	
	未定	落ちゲー・デザイナー 作ってポン！	未定	パック・イン・ソフト	PUZ	
	未定	英雄志願 GAL ACT HEROISM	未定	マイクロキャビン	RPG	②
	未定	CROC！(仮称)	未定	メディアクエスト	A･ADV	
	未定	リアルサウンド(仮称)	未定	WARP	ETC	②
夏	未定	ファンタズム	9,800円	アウトリガー工房	ADV	⑧
	未定	麻雀青天井(仮称)	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
	未定	HOP STEP あいどる(仮称)	5,800円	メディアエンターテイメント	SLG	
	未定	ジ アンソフブド	未定	ヴァージンインタラクティブ	ADV	③
	未定	X-MEN VS. STREET FIGHTER	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	☆エンジェルグラフィティ～あなたへのプロフィール～(仮称)	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	SLG	
	未定	～ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春	未定	コナミ	ADV	マウス
	未定	DESIRE～背徳の螺旋～	未定	シーズウェア/イマジニア	ADV	18推
	未定	フェイクダウン	未定	システムサコム	ACT+ADV	
	未定	タンク(仮称)	未定	BMGジャパン/NMS	ACT	
	未定	レイヤーセクションⅡ(仮称)	未定	メディアクエスト	SHT	
	未定	瞳 Evolution(仮称)	未定	メディアリング	育成SLG	
'97年内	未定	RENSA-恋鎖-	5,800円	シグナルライト	PUZ	
	未定	怪盗セイント・テール	6,800円	トミー	ADV	
	未定	HERC'S ADVENTURES	5,800円	BPS	A･RPG	
	未定	DREAM SQUARE 山田まりや	3,800円	ビデオシステム	ETC	
	未定	メックウォーリア2	未定	アクティビジョン・ジャパン	ACT+SLG	
	未定	センチメンタル・グラフティ	未定	NECインターチャネル	SLG	
	未定	Jリーグエキサイトステージ V1	未定	エポック社	SPT	マルチ
	未定	モトクロス(仮称)	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	RAC	
	未定	ガーディアンフォース	未定	サクセス	SHT	
	未定	コットン2	未定	サクセス	SHT	
	未定	フォトジェニック	未定	サンソフト	SLG	
	未定	BAROQUE	未定	スティング	RPG	
	未定	シルエットミラージュ	未定	トレジャー	ACT	
	未定	FARADOON～THE LEND of DRAGON CASTLE～	未定	パイオニアLDC	A･RPG	
	未定	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	未定	ハドソン	SLG	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
	未定	オリンピア 山佐 バーチャルパチスロⅡ	未定	マップジャパン	ETC	
発売日未定	未定	mr. BONES	5,800円	セガ	ACT	②
	未定	NHL パワープレイ'96	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SPT	
	未定	BLAM!マシーンヘッド	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	
	未定	卒業S	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	モンスターメーカー～ホーリーダガー～	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	エアーコマンダー	5,800円	バンプレスト	SLG	
	未定	エイナスファンタジーストーリーズ	5,800円	メディアワークス	RPG	
	未定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	バーチャファイター3	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	HEART OF DARKNESS	未定	セガ	ACT	
	未定	ラストブロンクス　東京番外地	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
	未定	囲碁	未定	アスキー	TAB	
	未定	ダービースタリオン(仮称)	未定	アスキー	SLG	
	未定	ボイスファンタジア 失われたボイス･パワー	未定	アスク講談社	ADV	
	未定	ウェルカムハウス	未定	イマジニア	ADV	
	未定	ぱにっくちゃん	未定	イマジニア	ADV	
	未定	プロピンボール	未定	イマジニア	TAB	
	未定	ロッククライミングシミュレーション 未踏峰への挑戦アルプス編・ヒマラヤ編	未定	ウイネット	SLG	
	未定	テニス(仮称)	未定	エス・ピー・エス	SPT	
	未定	同級生2	未定	NECインターチャネル	ADV+SLG	18推、マウス
	未定	★プリティーサミー	未定	NECインターチャネル	ADV	
	未定	下級生	未定	エルフ	ADV	
	未定	ドラゴンナイト	未定	エルフ	RPG	
	未定	☆大戦略 -STRONG STYLE-	未定	OZクラブ	SLG	
	未定	神罰　人生の意味	未定	ガイナックス	SLG	
	未定	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ Ver9.7～	未定	KAZe	TAB	
	未定	スーパーアドベンチャーロックマン Episode1「月の神殿」	未定	カプコン	ADV	
	未定	スーパーアドベンチャーロックマン Episode2「死闘！ワイリーナンバーズ」	未定	カプコン	ADV	
	未定	スーパーアドベンチャーロックマン Episode3「最後の戦い!!」	未定	カプコン	ADV	
	未定	マーヴル スーパーヒーローズ	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	ロックマンX4	未定	カプコン	ACT	
	未定	グランディア	未定	ゲーム アーツ	RPG	
	未定	LUNAR ETERNAL BLUE	未定	ゲーム アーツ	RPG	
	未定	バーチャパーク ` THE FISH ´	未定	光栄	ETC	
	未定	幻想水滸伝	未定	コナミ	RPG	
	未定	ときめきミュージック CD2(仮称)	未定	コナミ	ETC	
	未定	現代大戦略　Strikes(仮称)	未定	システムソフト	SLG	
	未定	魔法学園 LUNAR!	未定	スタジオ アレックス	RPG	
	未定	東京立身出世伝(仮称)	未定	ナグザット	ADV	
	未定	もってけたまご	未定	ナグザット	ACT	
	未定	My Dream～オンエアが待てなくて～	未定	日本クリエイト	SLG	
	未定	US ドラッグチャンプ(仮称)	未定	日本物産	RAC	
	未定	SUPER301　SQ(仮称)	未定	日本物産	SLG	
	未定	テラクレスタ3D(仮称)	未定	日本物産	SHT	
	未定	VR麻雀(仮称)	未定	日本物産	TAB	
	未定	ロッククライミング　未踏峰への挑戦 ヒマラヤ編	未定	NETYOU	SLG	
	未定	大江戸ルネッサンス	未定	パック・イン・ソフト	SLG	
	未定	ロボット混戦RPG(仮称)	未定	バンプレスト	RPG	
	未定	スワッグマン	未定	ビクター/ビクターソフト	A･PUZ	
	未定	ダンジョンマスター(仮称)	未定	ビクター/ビクターソフト	RPG	
	未定	MARICA～真実の世界～	未定	ビクター/ビクターソフト	RPG	
	未定	RAYMAN2	未定	UBIソフト	ACT	
	未定	スタートリング・オデッセイⅠ ブルーエボリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイⅡ魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイⅢ ミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	紫炎龍	未定	童	SHT	

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	(例1) 回答が2の場合	(例2) 回答が09の場合	(例3) 回答が23の場合	(例4) 回答が1の場合
◆よい例	2	09	23	1
◆悪い例	2	9	23	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

01	06	18						

❶性別
男性　1
女性　2

❷年齢
※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

❸学校・職業
01　小学生
02　中学生
03　高校・高専生
04　大学・大学院生
05　短大・専門学校生
06　予備校生
07　事務職
08　営業・販売職
09　専門・技術職
10　管理職
11　自営業
12　公務員
13　アルバイト
14　無職
15　主婦
16　その他

❹セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。
※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

❺よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（8冊まで）
01　ファミ通
02　ファミマガWeekly
03　GAME WALKER
04　Vジャンプ
05　電撃王
06　電撃PlayStation
07　Hyperプレイステーション
08　じゅげむ
09　覇王マガジン
10　ゲーメスト
11　サターンファン
12　グレートセガサターンZ
13　サターンスーパー
14　TECHサターン
15　電撃セガＥＸ
16　ハイパーサターン
17　サターン通信
18　セガサターンマガジンのみ

❻今号の本誌の表紙についてどう思いますか。
01　よい
02　ふつう
03　よくない
04　その他（具体的に要望を）

❼エニックス参入が発表されましたが、期待することは何ですか。
01　ドラゴンクエストⅧ
02　ドラゴンクエストの過去作品の移植
03　ドラクエ以外の他機種作品の移植
04　サターンのオリジナルソフト
05　その他

❽表1の今号の記事で内容が面白かった（よかった）ものを8つまであげてください。

❾表1の今号の記事で内容が面白くない（悪かった）ものを8つまであげてください。

❿表2からもっているハードをあげてください。（8つまで）

⓫表2から購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

⓬表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1　今号の記事

01　エニックスがサターンに参入!
02　データステーション
03　セガサターン読者レース
04　広井王子VS鈴木　裕 対談
05　LAND MARK
06　（特報）スカイターゲット
07　（特報）グランディア
08　（特報）センチメンタル・グラフティ
09　（特報）同級生2
10　（特報）新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
11　（特報）機動戦艦ナデシコやっぱり最後は「愛が勝つ」？
12　（特報）デイトナUSA CIRCUIT EDITION
13　（特報）サクラ大戦 花組通信
14　（特報）サクラ大戦 花組対戦コラムス
15　（特報）下級生
16　（特報）ダイナマイト刑事
17　（特報）サムライスピリッツ武士道烈伝
18　（特報）大航海時代Ⅱ
19　（特報）提督の決断Ⅲ
20　（特報）三國志孔明伝
21　（特報）ゲーム日本児～革命児　織田信長
22　（特報）AMOK
23　（特報）ダークハンター
24　（特報）サイバーボッツ
25　（特報）新海底軍艦
26　（特報）太平洋の嵐2
27　（特報）重装機兵レイノス2
28　（特報）峠KING2
29　（特報）続ぐっすんおよよ
30　（特報）パズルボブル3
31　NEW RELEASE TITLE
32　読者コーナー／DREAM ACCESS
33　ひらけ!　情報玉手箱
34　セガプレス
35　セガサターンソフトデータバンク
36　（COMING SOON）機動戦士ガンダム外伝Ⅲ～裁かれし者～
37　（〃）蒼穹紅蓮隊
38　（〃）だいな♡あいらん
39　（〃）ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡
40　（〃）Fighting Illusion K-1 GRANDPRIX 翔
41　（〃）D-THIRD
42　（〃）クレオパトラフォーチュン
43　（〃）機動戦士Ｚガンダム 前編 Ｚの鼓動
44　（COMPLETE GUIDE）天外魔境　第四の黙示録
45　（〃）ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
46　（〃）エネミー・ゼロ
47　（〃）TOMB RAIDERS
48　SNK WORLD '97
49　レッドカンパニー酉の市通り!!
50　デ・ラ・ゲームウェア
51　AM1研だいなまいと！
52　AM3研Rush!!
53　AM2研 Express Neo
54　セガサターンソフトレビュー
55　裏技a GO GO!
56　ゲームとアートの微妙な関係

表2　ハードリスト

01　セガサターン（互換機含む）
02　メガドライブ（ワンダーメガを含む）
03　スーパー32Ｘ
04　プレイステーション
05　3DO（REAL、TRY）
06　M2（3DO 64bit機）
07　PC-FX
08　スーパーファミコン
09　PCエンジンシリーズ
10　NEO·GEO（CDを含む）
11　ゲームギア
12　NINTENDO 64
13　パソコン
14　ムービーカード（ツインオペレータ含む）
15　フォトCDオペレーター
16　電子ブックオペレーター
17　セガマルチコントローラー
18　レーシングコントローラー
19　バーチャガン
20　アナログミッションスティック
21　コードレスパッド
22　新型バーチャスティック
23　バーチャスティックプロ
24　ツインスティック
25　セガサターンモデムセット
26　セガサターンワープロセット
27　フロッピーディスクドライブ
28　通信対戦ケーブル

表3　ソフトリスト

001 actua GOLF
002 アドヴァンストV.G.
003 ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡
004 AMOK
005 アンジェリーク Special 2
006 ウルフファング 空牙2001・SS
007 エアーコマンダー
008 エイナスファンタジーストーリーズ
009 英雄志願 GAL ACT HEROISM
010 エー·ベルージュ
011 X2
012 X-MEN VS. STREET FIGHTER
013 NBA JAMエクストリーム
014 エリア51
015 エレベーターアクションリターンズ
016 エンジェルグラフィティ～あなたへのプロフィール～(仮称)
017 大江戸ルネッサンス
018 落ちゲー・デザイナー 作ってポン！
019 オベリスク～プロジェクト・オスカーを遂行せよ！～
020 オリンピア 山佐バーチャルパチスロⅡ
021 怪盗セイント・テール
022 カオスシード
023 下級生
024 機動戦艦ナデシコ　やっぱり最後は「愛が勝つ」？
025 機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者
026 機動戦士Ｚガンダム　前編　Ｚの鼓動
027 きゅー輝っく
028 Guilty Gear
029 銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～
030 クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～
031 グランディア
032 GRANDRED
033 クレイジーイワン
034 クレオパトラフォーチュン
035 CROC！(仮称)
036 GAME WARE
037 ゲーム天国
038 ゲーム日本史～革命児 織田信長～
039 幻想水滸伝
040 現代大戦略　Strikes(仮称)
041 御意見無用-Anarchy in the NIPPON-(仮称)
042 サイバーボッツ
043 サクラ大戦　花組対戦コラムス
044 サクラ大戦 花組通信
045 ザ・コンビニ～あの街を独占せよ～
046 ZAP! SNOW BOARDING TRIX
047 SANKYO FEVER 実機シミュレーションS
048 三國志孔明伝
049 三國志リターンズ
050 ジ　アンソフブド
051 Jリーグエキサイトステージ V1
052 Jリーグ GO GO ゴール!(仮称)
053 Jリーグビクトリーゴール'97
054 実況パワフルプロ野球'97(仮称)
055 実戦パチンコ必勝法 TWIN
056 シミュレーション ズー
057 重装機兵レイノス2
058 首都高バトル'97
059 神凰拳
060 新海底軍艦～鋼鉄の孤独～
061 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
062 新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）
063 真説サムライスピリッツ武士道烈伝
064 新テーマパーク
065 神罰　人生の意味
066 スーパーアドベンチャー　ロックマン
067 スカイターゲット
068 SKULL FANG ～空牙外伝～
069 スタンバイ Say You!
070 スチームハーツ
071 スレイヤーズ
072 SEGA AGES／ファンタジーゾーン
073 SEGA AGES／メモリアルセレクション VOL.1
074 ゼロヨンチャンプ DooZy-J
075 センチメンタル・グラフティ
076 センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ
077 蒼穹紅蓮隊
078 続ぐっすんおよよ
079 卒業S
080 卒業 Crossworld
081 ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)
082 ダークハンター～上 異次元学園～
083 ダービースタリオン(仮称)
084 大航海時代II
085 大戦略 -STRONG STYLE-
086 だいな♡あいらん
087 DIE HARD TRILOGY
088 太平洋の嵐2 初回限定プレミアムボックス
089 WWF In Your House
090 ダンジョンマスター(仮称)
091 超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～
092 D-XHIRD
093 提督の決断Ⅲ
094 DESIRE ～背徳の螺旋～
095 デザエモン2(DEZA 2)
096 デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ Ver.9.7～
097 天地無用！　遠頭必要
098 同級生2
099 東京SHADOW
100 峠KING THE SPIRITS 2
101 ときめきミュージックCD2(仮称)
102 ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織
103 ～ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春
104 ドラゴンナイト
105 NIGHTRUTH VOICESELECTION ラジオドラマ編
106 HERC'S ADVENTURES
107 バーチャパーク゛THE FISH゛
108 バーチャファイター3
109 バイオハザード
110 はいぱぁセキュリティーズS
111 BUG TOO!!
112 爆れつハンターR
113 パズルボブル3
114 パチンコ倶楽部
115 バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム
116 PLANET JOKER
117 BAROQUE
118 瞳 Evolution(仮称)
119 ファーランドストーリー2(仮称)
120 Fighting Illusion ～K-1GRANDPRIX～翔
121 FARADOON ～THE LEND of DRAGON CASTLE～
122 ファンタステップ
123 ファンタズム
124 フィッシング甲子園Ⅱ
125 フェイクダウン
126 ふしぎの国のアンジェリーク
127 ぷよぷよSUN
128 フリートークスタジオ　～マリの気ままなおしゃべり～
129 プリティーサミー
130 ノルカウルミニ四駆スーパーファクトリー
131 プロ野球 グレイテストナイン'97
132 ヘンリーエクスプローラーズ
133 ボディー バイオニクス ～驚異の小宇宙 人体～
134 マーヴル スーパーヒーローズ
135 マジカルホッパーズ
136 魔法学園LUNAR!
137 マリオ武者野の超将棋塾
138 マンクスTT
139 mr. BONES
140 ロッククライミング　未踏峰への挑戦 ヒマラヤ編
141 メックウォーリア2
142 モンスタースライダー
143 モンスターメーカー ～ホーリーダガー～
144 優駿クラシックロード
145 ラストブロンクス　東京番外地
146 リアルサウンド(仮称)
147 RIVEN The Seqel to MYST
148 ROOMMATE ～井上涼子～
149 LUNAR ETERNAL BLUE
150 レイヤーセクションⅡ(仮称)
151 ロックマンX4
152 WORMS
153 わくわく7
154 WARA2 WARS 激突！大軍団バトル

完成度 50%

●バンダイ●3月7日発売●4,800円
●ドラマチックシューティング●1人プレイのみ
●全年齢推奨●ツインスティック対応

メーカーから一言　寒いのはキライ。冬眠したくなる。行動力も鈍る。子どもの頃に訓練すれば超能力がつくと聞いて「みかんCOME ON」と心で叫んだが飛んで来なかった。その点、ボタン1つで「LOCK ON」っていうのは楽。探し物も「LOCK ON」できたらいいのに。（広報・河阪）

MOBILE SUIT GUNDAM SIDE STORY III 裁かれし者

U.C.0079.01.03 THE DUCHY OF ZION DECLARED WAR AGAINST U.N.T FOR ITS INDEPENDENCE. SO CALLED THE ONE YEAR WAR BEGAN.

1年戦争を舞台に「誤ったニュータイプ論」という壮大なテーマに挑んだ「ガンダム外伝」もついに最終章へ。序盤から急激な展開を見せる「III」ではクルスト博士が遺したEXAMに秘められた真実が明らかに!

予備機として開発された3号機はなんとガンダムカラーの白いボディだった!!

連邦に残された最後のEXAM、ブルー3号機を駆りユウはニムバスの待つ宇宙へ!

前作で頭部を破壊された1号機の代わりにユウ達の部隊に送られてきたのは、まだ蒼く塗装される前の、すなわちRX-79本来の色を持つ"ブルー"3号機だった! 開発当初、EXAMシステムの実験機として3機製造されたブルーだが、2号機は宇宙戦用に調整がなされていたため、1・2号機の予備パーツとされていた3号機が急遽、実戦に投入されたわけだ。

そこに突如、2号機が奪われたという知らせが入る。捜索に駆り出されたユウはすべてに決着をつけるため、3号機で出撃する。

機動戦士GUNDAM外伝
MISSION 3-1
EXAM奪還作戦

ザクが寒冷地仕様に
極地にあるシャトル基地に配備されたザクは目にも鮮やかなホワイトカラー！

奪われた2号機を追い、宇宙へ運び出される前に奪取、もしくは破壊せよ

執拗に抵抗を続けるザク部隊に加え、戦車や固定砲台なども当然ブルーを狙ってくる。あまりにもうるさいようなら、先に潰しておこう。

ついに連邦のEXAM研究所を発見したニムバスはブルー２号機を強奪し、さらにはEXAMの生みの親であるクルスト博士を殺害し、逃亡する！ 数々の謎を残したままこの世を去った博士の目指したものとは？ そして奪われた２号機とニムバスのゆくえは？ ２号機の反応を追った結果、敵は辛うじて生き残ったシャトル基地へと向かった模様。どうやら奪ったブルーを宇宙へと運び出すつもりらしい。現場へ急行したユウ達だが、そこは今や宇宙へと撤退しようとする敵兵であふれていた！ 後退する敵部隊の中へ自ら飛び込むことになる過酷なミッションだが、幸い基地を守るMSは今まで幾度も戦ってきたザク部隊のみ。連邦のエースたる君とブルーの力を持ってすれば決して無理な作戦ではないはずだ。仲間と協力し、まずは敵をせん滅すべし。２号機の探索はそれからだ。

宇宙へと逃げるため、敵も必死になって攻撃してくる。油断していると思わぬダメージを受けることも。

NEW-SYSTEM

CHECK THE 外伝Ⅲ

ダッシュキャンセルに敵を瞬時に捕捉するなどの追加要素が

おなじみのヒートホークで斬りつけるモーションの他、新たな近接攻撃（？）も未調整ながら見ることができた。

「Ⅰ」に比べて難易度が上がった「Ⅱ」では必須テクニックといえたダッシュキャンセル。旋回と併用して素速く敵を撃破するのに重宝したが、今回はこのダッシュキャンセル（Zボタン）に〝ロックオン時に限り急停止と同時に敵方向に旋回する〞機能が新たに加わった。これは従来の旋回よりも比較にならないほど速く、操作も簡単なためLRボタンによる旋回に代わるテクニックとなりそうだ。その上、ジャンプ中に入力することで、ジャンプのキャンセルも可能になった。

敵残存部隊急速接近！ 追い詰められたユウ達はこの窮地を乗り切ることができるのか!?

機動戦士GUNDAM外伝 MISSION 3-2 追撃の序曲

守備隊のMSを排除し、２号機の捜索にとりかかったユウ達だが、格納庫はすでにもぬけのカラだった。急ぎアルフとモーリンはコンピュータルームに潜入し、２号機を乗せたシャトルの手掛かりを探そうとする。だが、そこへ宇宙へ出ようと各地から集結したジオン残党が基地奪回のため、襲撃してきた／ 折しも降り出した雪の中、基地とその中の仲間達を守るべくユウはブルーで出撃する。データがあると思われる施設を守りながらの厳しい戦いが始まる／

四方から波状的に攻めたててくる敵モビルスーツ部隊。これらを素早く撃破していかねば施設に被害が／

ステージは一転して見渡す限りの銀世界に。ちらつく雪のため視界も悪く、遠方が見づらくなっている。数で押してくる敵を退け、防衛拠点を死守せよ。

SITUATION-PATTERN

■Defending Point 重要防衛施設 システムブロック

データがあると思われるシステムブロックは基地内に分散、配備されている。ここを破壊されると検索中のデータを含めた全ての情報が失われてしまうため、不用意に近づけてはならない。いかにこちらに注意を引きつけるか、が肝要。

CHECK THE 外伝Ⅲ

先の戦いでジムを失ったフィリップ・サマナは基地に残されたザクで出撃することに！

慣れぬザクで果敢に攻めかかるフィリップ機。ちなみにサマナはミサイルポッドをつけたザクで出撃する。

ステージ１でジムを破壊されてしまった２人は、やむをえず基地に残されたザクで出ることとなる。その２機は敵機とは違い、レーダー等に映る識別信号が味方のものに設定し直されている上、動きからも容易に判別できるはず。だが混戦になった際、誤って味方を狙いでもすれば、いらぬ混乱を招くことにもなりかねないので十分注意したい。なお、味方機は視認用に肩にマーキングが施される予定。さらに展開次第ではもっとわかりやすく、ジムのシールドを背負って戦うこともあるそうだ。

雪原という特殊な状況下での戦いに適した寒冷地仕様がここで生きる。こと遠距離では背景にとけ込み、発見されにくい。

一方、黒い機体のため必要以上に目立つドム。装甲板に凍りついた雪を感じさせる緻密なグラフィックに注目してほしい。

NEXT

２号機の居場所を突き止めたユウ達の部隊はニムバスを追って廃棄コロニー内に隠されたジオンのEXAM研究所へと向かう。そこはかつてEXAMが生まれた場所、すなわち故クルスト博士が遺したEXAMの全てが眠る場所でもあるのだ。そこで彼らを待ち受けるものとは何か。物語はいよいよ佳境に／

●エレクトロニック・アーツ・ビクター
●2月7日発売●5,800円
●シューティング●2人同時プレイあり●全年齢推奨

メーカーから一言

現在、開発任務を無事終えようとしているところです。サターン版ならではの要素には、まだ言えないヒミツもギッシリ詰まっています。ミッションスティックやマルチコントローラーで極める「蒼穹紅蓮隊」も楽しみですねっ／ （EAV広報・なおこ）

サターン版のオリジナル要素の詳細に迫る！

去年の9月にゲームセンターに登場したばかりだというのに、早くもサターンで発売される「蒼穹紅蓮隊」。このスピード移植はもともとST-V基板のゲームだからということもあるが、何より作品自体の人気の高さが最要因と言っていいだろう。しかも、移植ものの最低購入基準である「完全移植」のクリア（あの異彩を放つエンディングも）はもとより、サターン版にはいくつかの付加価値も加わっているのだ。今回は、その中から一部を紹介していこう。

アナログ系コントローラーにも対応

通常、2Dタイプのシューティングでは、普通のコントローラーで操作する8方向移動が主流だ。しかし、サターン版はなんと操作がマルチコントローラーとアナログミッションスティックにも対応している（後々のためにマルコンをオススメ）。具体的には、自機をマルコンの丸ボタンか操縦桿で動かすのだが、通常の8方向コントローラーと違って、限りなく360°に近い移動方向＆微妙な速度調整を実現しているのだ／

接続したコントローラーの種類に合わせて、操作設定画面も切り替わる

アナログ系だと、移動速度の速い自機でも押し方ひとつで微速移動が可能。さらに……

データも充実の「演習」モード

以前にもお伝えしたが、サターン版にはアーケードモードだけでなく「演習」のモードも追加されている。これは、全6ステージからいずれかを選び、そのステージだけを練習するというものだ。ステージ選択は、アーケードモードのプレイで進んだところまでに限定されているが、後半の難しいステージを練習する際にいちいち最初からプレイしなくて済むのがありがたい。また、このモードはデータ集も兼ねており、各ステージの目標や自機、そして搭乗パイロットの詳細データとグラフィックが高解像度で見られるのだ。

演習モード・メニュー画面

アーケードモードとは別に、演習モードでのステージ＆難易度別のハイスコアも記録されるのがうれしい。さらに記録した日時まで詳細にバックアップ

「蒼穹紅蓮隊」見所ダイジェスト

いま晴朗の陸・海・空

難易度調整が見事な「蒼穹紅蓮隊」は選択した自機、プレイ人数、使用するコントローラーによって、同一ステージでもさまざまな味わいが楽しめる。ここではその見所を紹介！

ステージ1 東京上空

全翼型爆装機
黒瞥（コクベツ）

東京府（この世界では遷都されているので都ではない）の大気圏に突入した謎の部隊。その巨大自機の部隊は、序盤とは思えないほど激しく攻撃する

ステージ2 軌道上

対宙対地上攻撃衛星
深閃（シンセン）

宇宙で禁止されている衛星を強奪した謎の部隊が軌道上に侵入。これは某国（上層に独立する大企業）と航空宇宙開発公司の策略らしく……

ステージ3 大峡谷

大型戦術格闘攻撃機
呑竜（ドンリュウ）

大企業テロ組織から予告された攻撃を阻止するため、上空から一気に地上まで降下する作戦。攻撃目標は、中国で2機だけ試作されたという合金機だ

ステージ4 暗礁宙域

月の裏側にある資源採掘用小惑星「天楽」が、何らかの影響によって破壊された。その原因究明と、敵兵力の掃討にあたれ！

天楽を崩壊したと予想される原因は、巨大ロボットかと見まがうボディーには、とてつもない兵器が装載されている。

汎用戦術戦闘宇宙機
秋嵩（アキタカ）

ステージ5 北海油田

一見、単なる巨大輸送機のようだが、実は海上というクラフトを内包しており、有事の際には自機から組立・攻撃する

他惑星の所有する油田が、自然保護団体とうそぶく組織によって占拠される。さっそく紅蓮隊を投入し、奪還作戦を開始する

極地戦略輸送攻撃機
海鳳（カイホウ）

クロス ディメンション コラム

横画面縦シューティングの新次元

特別なシューティング好きではないのに、なぜか私が所有するサターンソフトの3分の1はシューティングが占めていたりする。そして、サターン版「蒼穹紅蓮隊」はその傾向にますます拍車をかけてくれる1作だ。ウエプとショットで攻撃に小気味良くメリハリのついたゲーム性、演出に画面の拡大・縮小を使う大胆手法……。固有名詞の堂々たる漢字表記も、横文字文化にチョップを見舞うかのような心意気が感じられて楽しい。また、横画面というハンデを背負いながらも、縦スクロールシューティングの開発を成功させていることも特筆したい。もともとST-V基板だからという言い方もできるが、フル画面の横縦シュー（略称）の傑作が数少ないことを考えるとやはり稀有な存在である。開発元にはこの勢いでサターンオリジナル版「ア◎スタ」も横画面で作ってほしいと言うのは過ぎたお願いか？　いえ、「バトルガレッガ」の移植でもいいんですけど……。

（風防隊・佐々木いさをいち）

メッセージ表記の日本語統一は、日本語独特の美しさを（職業柄）愛する私のいちばん好むところ。もっと突っ走ってください。

ステージ開始時には「気づく者だけ気づけばいい」という仕掛けがある。前々号のと比べてみよう。

いよいよマスターロム到着！　淀みなく流れるアニメーションと楽しい音楽。そんな「だいな♡あいらん」、今回はオープニングと新キャラを紹介。

完成度 100％

●ゲーム アーツ●2月14日発売予定●予価6,800円
●インタラクティブコミック●全年齢推奨●予告編発売中

メーカーから一言
発売まであと2週間！　合格発表を待つ受験生の気持ちがわかる様になってきました（笑）。さて、うれしい話が1つ。ポリグラムさんから、「だいな～」の音楽CDが発売になります（拍手！）。ぜひ聞いて下さいね（右下の広告もみてね）。（業務部：小川）

これがオープニングアニメだっ！

驚異の動画枚数！動く動くオープニング

まずは左をご覧あれ。これこそが「だいな」のオープニングアニメなのだ。誌面上で動きまで伝えられないのが非常に残念！　この画面ひとつひとつが思いっきりアニメーションしてくれるのだ。もちろんムービーじゃないのでラインもクッキリ。髪の毛などの細かいところもしっかり動いているあたり、最近のOVAをも超えるほどのでき栄えと言えよう。

謎の新キャラ!?　堤ぱりん＆麦太郎

えみり、あんじぇ、理論に続いて新キャラが発表された。その名は堤ぱりん、そして麦太郎。この2人は共にえみりたちの先輩に当たる。ぱりん先輩はえみりとあんじぇの遠い親戚でもあり、えみりたちとも仲がよい。大のお風呂好きで、日に5回もお風呂に入るのが健康法だと語る。一方、麦太郎先輩は理論君と親しいようだ。学校では影が薄く、画面を横切ってもあまり気にとめられないほど。さて、この2人の先輩がどんな形で話にかかわってくるのかはまだ秘密。次号以降でどんどん紹介していくので、しばしお待ちを！

緑の髪が美しいぱりん先輩は恐竜を2匹も飼っているのだ。左上は「彼女の趣味はなんでしょう」っていう選択肢だけど……女の子!?

やたらめったら影の薄い麦太郎先輩。「やあ。どうも」……って挨拶はそれだけなのか!?

ゆみみ、み～つけた！

以前「だいな」には〝隠れキャラ〟がたくさん出てくる、っていうコトを書いたけれど、やっぱりいました。よーく見るとこんなところやあんなところに「ゆみみ」のキャラが！

▼理論君の向こうにもいます！

▲食堂では桜子と弓美が食事しているのを目撃！

だいな♥あいらんインタビュー第2弾 前編 本誌独占!!

「だいな」の原作が存在!?

(有)ツーファイブ
大熊謙一氏

「だいな」の音楽担当。フレーム単位で曲の発注が来たというエピソードも。

シナリオライター
月島とほる氏

「だいな」シナリオ担当。フローチャートなしで分岐のすべてを知り尽くしているという。

竹本先生との「だいな」制作エピソードその１

――竹本先生とはどういう感じでお仕事を？

月島「だいなは竹本さんが原作で、漫画というかコンテみたいなのを100ページぐらい描き下ろしてもらって、それが１本のお話になるわけですよ。それをもとに僕と竹本先生で打ち合わせしながら、お話を膨らませていったりしました」

――〝原作〟というのが存在するわけですか!?

月島「ええ、ペン入れすれば漫画になるようなモノがあるんです。実は、予告編もそうなんです。予告編を出すっていう話になった瞬間に、竹本さんがなんかやってるんですよ。何やってんのかなーと思って見てたら『ハイできました』って漫画渡されたんです（笑）」

――ずいぶん前にできちゃったっていう話は聞きましたけれど。

月島「そうですね、いろんな分岐を作るのとか、調整するのが時間かかっちゃいました。なんだかんだ言って、ゲーム自体の調整とかそういうのも含めたうえでシナリオを書き起こしていったんです」

――なるほど。

大熊「私は音楽を全編的に担当させていただきました。今回は歌がメインということでしたが、この歌が大変。全曲、歌詞が先にあって、曲をつけなきゃいけない。月島さんが歌詞のサイズを指定しているので……30何秒とか。その中に歌詞を全編使い込まなきゃいけないんです。でも『これはCDにしますから３分30秒以上にして下さい』って言われて（笑）。いろいろ考えて、ゲーム用に縮めました」

――「だいな」に使われているのは、普通のアニメでいうところの〝TVサイズ〟みたいな感じに？

大熊「そうですね。TVサイズというより、劇中歌、っていうんですかね」

「入浴シーンはたくさんありますよ」（月島）
――もしかして登場人物は皆、お風呂好き？

――なるほど。

大熊「今回、キャラクターがすごく動くんですけど、それに全部曲を合わせたんです。絵コンテをもらって、その絵コンテに合わせて曲を書いたんですよ。例えば、頭から３秒口パクがあるんで、３秒間歌うようにしたり。すごく面白かったんですけど、キツかったですね。でも、またこういうものがあったら、私にやらせていただければOKですよ（笑）」

オープニングテーマは目指せ〝セガカラ〟!!

月島「そう言えば歌詞は竹本先生に書いてもらうつもりだったんです。でも仮歌が必要だったんで私が書いたら、竹本先生が『いいんじゃない？』とか言って、そのままOKに……。あとでCDになるからって言われて（笑）」

――曲は全部で何曲なんですか？

大熊「歌は全部で８曲です。その中でOPとEDは竹本先生の作詞です。強力な、不可思議な、あの世界そのまんまの歌詞ですよね。最初に歌詞を頂いて頭ひねりましたよ。いきなり『ダイナでダイナ、ダイナでダイナ！　ダイナで〝だいなあいらん〟！』……って、コレどうしよう、って。でも、言葉のリズムっていうものがあったんで、曲はつけやすかったです」

月島「目指せセガカラです（笑）」

ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡 -LAST OF THE MILLENNIUM-™

将軍の登場、士官学校制度……新機軸のシステムを一挙公開!!

少しずつ、だが確実に新たな情報が公開されていく、イケてるウォーシミュレーションゲーム「千年帝国の興亡」。今回も刮目すべき情報が山盛りだ。

完成度 ？%

●セガ ●3月21日発売予定 ●価格未定
●シミュレーション
●1人（キャンペーン時）、1～4人（スタンダード時）

メーカー　今回ついにシステム部分の話をできるようになりました。やってみると、従来の「WA大戦略」との違いに、作った私も驚いています。様々な新要素は、シミュレーションRPGファンも要注目（要予約？）です／（CS2研・チームパイナップル）

キャンペーンゲームは士官学校での鍛錬から始まる!

〈ヴェアパス〉
名前と顔写真の登録はこの身分証明証に登録する形をとる。実際に使われていたヴェアパスは上級の司令部（本部）に保管されていた。

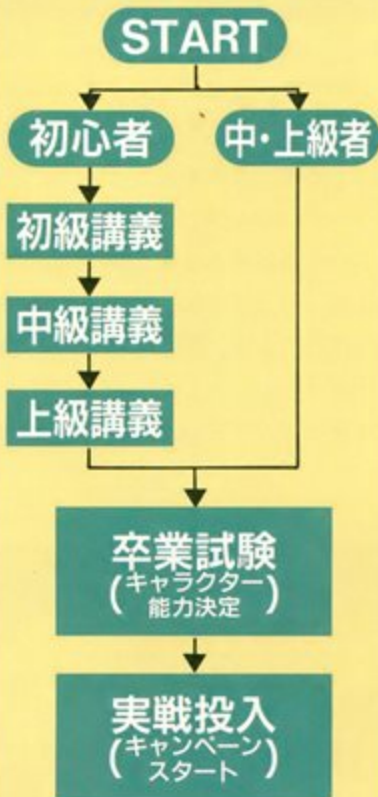
連続する複数のマップを、自分が生産したユニットたちを継続させながらプレイしていく「キャンペーンゲーム」システム。「千年帝国」にも当然このモードが存在する。だがこれまでのものと違う点がある。

それは、キャラクターメイキングを行うための士官学校モードをプレイした後に、本編のキャンペーンに入るということ。いきなり戦場に投入されるわけではないのである。

士官学校では教官のロドリゲス大佐の指示の下、これから苦楽を共にするパートナーの空軍指揮官と共に、さまざまな事柄を学んでいくことになる。演習を通じて基本ルールを把握したり、試験で自分の分身たる将軍（実際の軍～軍団司令官クラスに相当する）の初期能力を決定することなど、やるべきことは多い。

次ページでは講義の中から初級・中級講義の内容を見つつ、新しいルールをチェックすることにしよう。

講義ではさまざまなルールが図解付きでやさしく解説される。

士官学校のカリキュラム

初級～上級講義の演習結果はキャラクターの能力には一切影響を及ぼさない。いきなり卒業試験を受けても何の問題もない。また、試験での成績が良いと何らかのご褒美があるらしいぞ。逆に成績が悪いと、キャンペーンでのバランスをとるために、多少能力が底上げされるらしい。

名前の入力

名前の入力。自分の分身にあたる将軍の名前がここで決まる。平仮名やカタカナも使用できるぞ。

顔の選択

用意されている顔パターンから1つを選択。能力値とは無関係なので、お気に入りの顔を選ぼう。

空軍パートナーもつくぞ

実戦で苦楽を共にする空軍の将軍とは、この士官学校時代で出会うことになる。カメラード（戦友）は大切にしよう。

士官学校でのプロセスをのぞいてみよう!

初級戦闘講義
兵器の移動と戦闘について

初級戦闘講義:兵器の移動と戦闘について

初級講義では、ルールのもっとも根幹を成す部分、移動と戦闘について学ぶことになる。前作に相当する「ワールドアドバンスド大戦略」(「WA大戦略」)と異なる点も多いので、注意が必要だ。

最初に教官から語られるのは、空と陸の2層からなるデュアルマップの存在。それぞれのマップではマス目の構造が異なること、陸マップでは上空にどの軍の所属機がいるかでエリアカーソルの色が違ってくることなどが語られる。

頭上の空軍ユニットがどの軍所属なのかは大切な要素となる。上空に自軍空軍ユニットがいれば、陸上戦闘でも有利な修正を受けることができるからだ。

続いてユニットの移動方法について語られる。また、対戦車砲や野砲など、輸送車に変型可能なユニットの存在と、変型で移動が楽になること、空港から発進する空軍の使い方が説明される。

最後は攻撃の仕方。敵に隣接して行う直接攻撃や、離れた所にいる敵に攻撃できるが、移動前に行わねばならない間接攻撃などは「WA大戦略」と同じである。

デュアルマップの存在は、今作の特徴の一つともいえるだろう。教官の言葉に注目すべし。

陸上ユニットの移動は、特に奇抜なところはない。

[実技試験]

戦闘と移動の概念を覚えさせられた段階で行われる演習。空軍ユニットをうまく使いこなせば、3ターンどころか1ターンで終わる。

中級戦闘講義:「兵器の補充」と「都市の占領」について

ここで語られるのはユニットの補充と都市の占領についてだ。

最初に、新たに導入されたFPWという概念が解説される。これは各ユニットの補給物資や士気などを総合した値。攻撃や反撃などで消費されていく(移動では消費されない)。これが低いと、攻撃力が減るなどペナルティが生じる。

一方、FPWの回復は自軍の都市や空港、所属将軍ユニットの周囲で行うことができる。特に後者だと回復量が大きいので、各ユニットは所属する将軍の周囲で戦うことが重要となってくる。

続いて解説されるのはユニットの機数補充。これもFPW同様の方法で回復するが、将軍の補給物資を使うことになる。有限なので、無駄使いは禁物だ。

最後に都市や飛行場の占領。歩兵と将軍搭乗のユニットでのみ可能。1ターンで確実に占領できる。

将軍の存在と、彼がどんな機能をもっているのかが解説される。

拠点の占領
各作戦で勝利を得るには
どちらかの条件が必要だ
●敵勢力を全滅させる
●敵拠点の占領
名前の付いている都市が拠点だ
拠点占領可能ユニット
歩兵類
陸軍将軍
拠点確認は状況表を使え
次に、占領について述べる。
各陣営は、ここを占領されると敗北

部隊総合力 FPW(フォースパワー)
まず、部隊総合力(FPW)について
解説する。

▲FPWの概念について。移動では消費しないので、気が楽になったかも?

◀都市や空港の占領について。マップ上の拠点に地名も表記されるようになった。

中級戦闘講義
「兵器の補充」と「都市の占領」について

[実技試験]

中級実技試験
制限ターン 5
得点 /20
敵の進撃を阻止し、敵拠点を占領せよ
(敵全滅も可)
それでは、これより、中級の実技
試験を開始する。

初級の時より多いユニットが登場。支援効果や攻撃順を考え攻略せよ。

Interview 『千年帝国』の秘話を創造主が語る!

──今回はマップがヘックスで構成されていませんね?
日並　エリア(地域)かスクエア(四角形のマス目)、どちらを採用するか悩みまして、最終的に結局スクエアに落ちつきました。講義でも語られていますが、下は煉瓦積み、上は完全なスクエアなんです。また、上空に空軍ユニットがいるだけで、支援を受けられるなどお得な効果もあるんですよ。
──「パンツァーリート」がBGMとして流れますね(※洋画「バルジ大作戦」で使われたドイツ戦車隊の歌)。
日並　他にフランス軍なら国歌の「ラ・マルセエーズ」というように、多くのBGMが登場します
──海軍と連携するような戦場は登場しますか?
日並　海軍も登場します。戦艦や駆逐艦も出てくるかもしれないし、海戦主体のマップもあるかもしれないですね。今はまだ秘密です。
──「WA大戦略」で注目を集めたポリゴン兵器はどうですか?
日並　前作より見せ方に工夫がほどこされていますよ。歩兵はちゃんと走りますし、戦車も戦車戦をしているように走り回ります。
──実名の将軍が大勢登場するとなると、前作以上に多くの資料が必要になったのでは?
日並　確かに資料の数は前作の時をはるかに超えた量を使いましたね。でも、時間もありましたし、洋書も相当数利用できましたので、楽といえば楽でした。ただ、ソビエトの将軍については資料が集まりにくいので苦労しました。
──士官学校のロドリゲス大佐のモデルはどなたですか?
日並　実は、うちの開発スタッフの一人なんです(苦笑)。もちろん、顔のCGには相当手を加えていますけどね。

第2コンシューマ研究開発部ディレクター
日並雅宏氏

「千年帝国」のメインディレクター。無類のイタリア軍ファンとしても有名。

ユニットと将軍の特性・相互関係が一部明らかに！

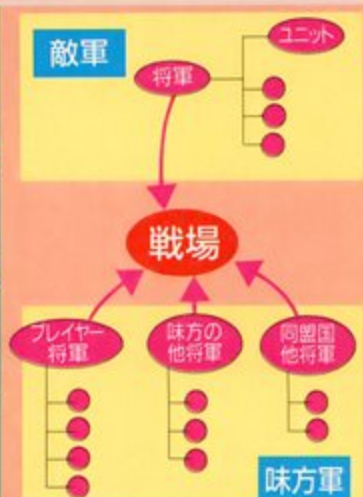
①将軍には配下ユニットが付き、1つの軍を形成する

プレイヤーが直接指揮下に置く部隊をはじめ、戦場マップに登場するユニットのほとんどは、将軍とその配下ユニットからなる「軍」で構成されている。また、時によっては将軍ユニットを持たない独立ユニットも存在するようだ。

各ユニットは補給や補充の関係から、将軍ユニットを中心に、ある程度まとまった形で行動することになる。これは実戦での指揮統制をうまく表しているといえよう。

味方の軍勢には自分の他に何人かの将軍およびその配下ユニット、さらに同盟国軍の「軍」も加わることがある。これらの「軍」はマップ次第でプレイヤーが操作できたりできなかったりするようだ。味方の稚拙な行動で作戦が行き詰まる、といったこともあるかも。

士官学校でのプレイヤー扮する将軍のパラメータを参照。配下ユニットの数や指揮修正は、経験を得ることで上がっていくのだろうか。今はまだ謎につつまれている。

概念図

②将軍は合計で70名以上！実名登場将軍も！

これはプレイヤー自身の分身となる将軍。開始直後なので指揮修正はいずれも零だ。有名な将軍なら、多くのプラス修正がつくに違いない。

ユニット運営の要となる将軍は、ドイツ軍についてはすべて実名で、その他の軍については部隊名で登場する。その数、なんと70人以上。

ドイツ軍に焦点を絞ってみても、30人を超える将軍が登場する。プレイヤーの将軍と共に戦う、頼り甲斐のある彼ら。名前やビジュアルが登場するだけでなく、しかるべき能力を持っているに違いない。

〈ドイツ軍・将軍たちの顔ぶれ〉

エルヴィン・ロンメル

アフリカ戦線で縦横無尽に活躍し、「砂漠の狐」と呼ばれたことで有名。補給観に欠けるところがあったが、その勇猛さや指揮能力、状況判断能力は超一流であった。

ハインツ・グデーリアン

ドイツ軍の戦車部隊の編成とその使い方に多大な功績を残した将軍。疾風のごとく進撃する彼と彼の軍団に対し、「韋駄天ハインツ」とのあだ名がつくほどであった。

エーリッヒ・フォン・マンシュタイン

ドイツ軍の将軍の中でも、卓越した作戦構想能力とその実行能力では他に並ぶ者がないほどの名将。機動防御にも優れていた。戦後、名著「失われた勝利」を執筆。

バルター・フォン・ライヘナウ

デスクワークを嫌う、いわば猪突猛進型の将軍。ポーランド戦などで活躍したのち、独ソ戦でも勇戦。だが心臓発作を起こし運ばれる途中で乗機が墜落、死亡している。

③ユニットの状態を表す"FPW"と"機数"

各ユニットの補給状態を表す数値には、「FPW（フォースパワー）」と「機数」という2つのパラメータが用意されている。前者は部隊内の燃料弾薬や士気を、後者はそのユニットに存在する兵器そのものの数を、それぞれ概念的に表したものだ。

前者は味方の都市や飛行場、そして所属する将軍の周囲で回復する。また後者は将軍の周囲でのみ回復するが、この時将軍自身の補給物資を使用することになる。

補給物資は有限。底をついた場合、都市から補充するしかないが、勝利得点が減ってしまうのだ。

FPW（フォースパワー）

それぞれのユニットの補給物資や士気の概念値。攻撃だけでなく防御した時にも減ってしまう。一定値以下になると戦闘能力自身にも影響を与える。また、移動では減らない。

機　数

そのユニットの兵器数そのものを概念的に表したもの。確認されている限りでは、通常は5機が上限のようだ。0になるとそのユニットは撃破されたことになる。

「休息」命令や都市の上でより、将軍周辺の方が回復度が高い。将軍の役割は大きいぞ。

④今回も兵器はグリグリ動くぞ！

「WA大戦略」の登場の時、多くのユーザーを驚愕させたポリゴン兵器たち。「千年帝国」でもその勇姿はもちろん健在だ。現在はまだ一部の兵器しかその姿が確認されていないが、インタビューにもあった通り、前作以上の描写の細かさと動きが期待される。

これは演習時に登場する1号戦車。影のつき方や金属感など、前作以上に期待がもてる。

機動戦士Zガンダム

前編 Zの鼓動

完成度 35%

●バンダイ●3月下旬発売●6,800円
●シューティングアクション●1人プレイのみ
●全年齢推奨

メーカーから一言
24日にアフレコをします。そのご報告は本誌で後日できるとは思います。こんな時に少し職権乱用の感を自覚しつつ仕事に専念(ウソ)。LOCK ONは気持ちが良い。一方、気分悪いのは自宅にまで「たまごっち」の問い合わせが入ることかな。するな!!(広報・河阪)

伝説のテレビアニメ『機動戦士Zガンダム』の世界を完全に再現するべく、鋭意開発が続くサターン版「Zガンダム」。今回はテレビ放映での第3・4話に当たるステージ2を詳しく紹介していこう。

機動戦士Zガンダム STAGE2 カプセルの中で

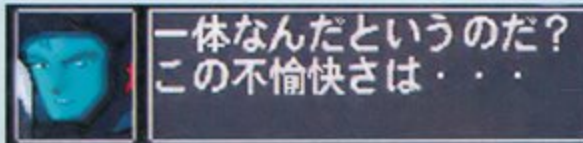
クワトロと共に宇宙に出たカミーユ だがそこには捕らわれた母親の姿が―

コロニー「グリーンオアシス」でガンダムMk-Ⅱに乗り込み、クワトロと共に宇宙に出たカミーユ。そしてカミーユは、エゥーゴの旗艦アーガマに迎え入れられていた。エゥーゴの面々は、カミーユにニュータイプの素養を見出し、期待を掛けていたのだ。そんな最中、ティターンズよりの使者エマ・シーンが1通の親書を携え、アーガマにやってくる。その内容は、Mk-Ⅱを返さなければカミーユの母を殺すというものだった……。

母を助けるべく焦って宇宙空間にMk-Ⅱで飛び出したカミーユ。だが母に掛ける言葉は辛辣なものだった。

しかしジェリドの乗ったハイザックの狙撃によって、カプセルはカミーユの眼前で砕け散ることに……。

怒りに震えるカミーユはジェリドのハイザックに突進!

ジェリドとの戦いが!!

変形モビルスーツのパターンも完全に再現!!

このゲームで変形モビルスーツのパターンが完全再現されているのは以前お伝えしたとおり。ここではゲーム中盤に登場するアッシマーの変形パターンでそれを実際に確認してもらおう。

闘いの果てに何を見るのか

前回に引き続き、新キャラクターの紹介をする。今回は、サブリナ、メロウ、サオトメ、コオジンの4人。それぞれのバックストーリーを読むことで、新たな事実を知り、また謎が深まる。「D-XHIRD」の世界は奥深いのだ。

完成度 50%

●タカラ ●今春発売予定 ●価格未定
●3D格闘アクション

メーカーから一言 まだ公開できないキャラクターもいますが、魅力あるすべてのキャラクターたちに、生命と息吹を与えるべく、超豪華声優陣が、出演待機中です。中には「エッ!!」と思われる人もいることでしょう!?（株式会社 タカラ CS事業部）

大人の色気漂う女スパイ

SABRINA サブリナ

名前：サブリナ（SABRINA）
性別：女　年齢：26　国籍：USA
職業：諜報員
体格：中型、グラマラス
髪型：長髪をまとめている、金髪
特徴：大人の色香漂う美女。その色気は意識して生まれたものではない。
使用武器：電磁スティック
最長50cmほどの伸縮式のもの。
攻撃時に電撃を喰らわせる。

「イザナギ」と「マザー」と呼称されるトップシークレットに関わりがあると思われる人間のデータを収集するのが主な任務だが、遂行していく内に、自分の想像の域を遥かに越える"危険性"を感じていくことに。

彼女は知る。己の弱さ、そして己の無力さを…。

時にはターゲットの力量を計るために、彼女自ら闘いに討って出るといった、直接的な行動を起こすこともある。電磁スティックを自在に操り、相手を苦しめる。

メロウの戦法は、"平突き"がメインであるが、フェンシングのようなものも取り入れている。

「マザー」に関する記憶は一切なく、"人斬りの剣客"として生きる。

最後のガーディアン

MEROW メロウ

名前：メロウ（MEROW）
性別：男　年齢：31
国籍：フランス
職業：剣客
体格：長身、筋肉質
髪型：後ろ髪長髪、金髪
特徴：普段は精悍な表情だが、時折"狂気"の笑みを浮かべる。
使用武器：片刃西洋剣（サーベル）
長い細身の剣で、片刃の直刀タイプのもの。

「マザー」を守護するガーディアンの遺伝子を受け継ぐ最後の1人であるはずなのだが、本人にはその記憶も意志もない。しかし、「マザー」の創り出す「イザナギ」の目覚めが近づくにつれ、その意識が彼の内へと侵食していく……。

一挙に最新キャラクターを4人紹介!

感情を持たない暗殺者

サオトメは、前回紹介したサンジュウロウの愛する家族と門弟を皆殺しにした男でもある。

名前：サオトメ（SAOTOME） 性別：男
年齢：28 国籍：日本（加賀） 職業：アサシン
体格：引き締まった中型 髪型：標準髪、黒髪
特徴：いつも優しげな笑みを浮かべているが、それに内面的な優しさはなく、冷酷な威圧感に包まれている。
使用武器：片刃打刃（日本刀）2本
鍔のない日本刀。これを使い、変則的な、まるで忍者のようなアクロバティックな攻撃を繰り出す。

サブリナ属する情報局の"特務機関"で、最高幹部に匹敵する人間。「イザナギ」と「マザー」に関する調査は、彼が裏で暗躍している。サブリナを利用し、ボゥイ達に近づき、もう一つの謎カレンを我がものにしようとする、この男の真意は何処にあるのか。彼はこう語る。「この闘いの果てに、我々人間の行き着く地があるのだ」

SAOTOME サオトメ

新たに分かる事実…そして深まる謎…

かなりの重量と思われる鉄扇を、苦もなく振るうコオジン。歳を疑ってしまう。実戦では、扇を閉じたり開いたりといった戦闘スタイルと、クンフースタイルとを合わせた、変幻自在の動きを見せる。

古代秘術を継承する者

名前：コオジン（KOHJIN）
性別：男 年齢：60
国籍：中国（シャントン）
職業：医師 体格：小柄
髪型：長髪後ろ束ね、白髪
特徴：普段は和やかな表情。時折見せる鋭い眼光は、屈強なる意志の表れ。ちなみに漢字名は"紅人"。
使用武器：鉄扇
鉄を縫いつけてある全長50cmほどの扇。

中国の奥深くで、無医村を回り続ける老医師。束ねた美しい白髪と穏やかな表情は、誠実さを演出している。また、気功の鍛錬により、60歳とは思えない見事な身体を持ち、醸し出す信頼感を強調させている。会得している医術は、大気中や水分に存在する電気エネルギーや熱エネルギーを抽出し、それで患者の気の流れをコントロールするといった、自然の力のみを使ったもの。これは遙か昔、自然界の法則を解明した者達が会得した秘術であると伝えられており、彼は現代に残る唯一人の伝承者だという。そして、この秘術は「マザー」の持つ力と相反するものでもある……。

KOHJIN コオジン

今後も目が離せない！

着々と開発の進む「D-XHIRD」。次回は、ストーリーの中でもう1人の主人公として位置づけされている、キャラクターの「セイヤ」と、"体力ゲージ"や"ガードレベルゲージ"などのゲームシステムを紹介する予定だ。心して待て！

今春発売に向け、開発順調!!

Cleopatra Fortune クレオパトラ フォーチュン

カワイイパトラ子ちゃんとは裏腹に、高度なテクニックを求められるこの作品。今回は２つのモードのポイントとグッズ争奪大会の模様を紹介。

完成度100％

●タイトー●2月14日発売
●5,800円●落ちモノパズル
●全年齢推奨●2人対戦プレイあり

メーカーから一言

こんにちわですぅ〜。私がパトラ子ですぅ〜。今回のパトラ子グッズ争奪戦はどうだったですぅ〜？　ところでこの衣装はすべてサタマガのヨッシーさんという人の手作りなんですぅ〜。パトラ子感激ですぅ〜。みなさんご協力ありがとうですぅ〜。（まあこ）

アーケードモードをおさらい

アーケード版と同じで、落ちてくる岩やミイラなどのブロックをひたすら消すモード。レベルの低い序盤では「並べ消し」がメインになる。初めのうちは岩とダイヤ、棺の３種類しか出てこない。しかも簡単にパーフェクトを狙えるようにブロックが落ちてくる。下から３ラインくらいですべて並べていくようにすれば、このモードは簡単。すべて消せなくても次につなげるように考えてブロックを残して、パーフェクトを狙おう。

なるべく下の方のラインで、こまめに消すようにしていこう。

ミイラ男の消し方

中盤になると出てくるミイラは、並べるかダイヤか棺と一緒に囲まないと消えない。なるべく囲み消しを使っていこう。

ミイラは大量には落ちてこないので、並べるより囲みを狙うのだ。

岩だけで囲まず、ダイヤか棺と一緒に囲むこと。

パーフェクトを取ると見られる私のマル秘シーンは、いっぱいあるですぅ〜。序盤はパーフェクトのチャンスがいっぱいあるので、がんばってくださいですぅ〜。そうすればミイラが出る前くらいで、恥ずかしいけど全部見れるはずですぅ〜。

GOGO!! パトラ子グッズ争奪ゲーム大会!!

神奈川県にある、タイトービル中央研究所の前に立つサターンマガジンの３人の勇士（？）。奇麗なビルだが、建築中は地元の方々に病院ができると期待されていたらしい……。

1月も半ばに入った頃、我々サタマガの３人は開発者に勝てばパトラ子ちゃんグッズをもらえるとの連絡を受けた。自信とともにタイトーに向かった我々が初めに見つけたのは、今流行のMediabox！　本来の目的も忘れ、野郎２人が熱唱!!　その後、戦闘服に着替え（包帯を巻いただけ）、まず広報の三輪さんの机を物色。しかしパトラ子ちゃんグッズはなく、しかも三輪さんの上司の豊田さんに怒られるハメに。気を取り直し、パトラ子に変身した三輪さんと会場に向かう２人だった。

タイトーといえばカラオケ!!

Mediaboxを使いカラオケ!!　受付の前での醜態もなんのその。辺りのことも気にせず熱唱する２人。

広報三輪さんのキラキラ神秘の大変身

広報の三輪さんが我々の前でキラキラ光を放ちつつ大変身。普段の制服姿はまやかしだったのか!?

三輪さんの机を探し出し、パトラ子グッズを求めて物色するミイラ男１号と２号。しかし机はかたづけられたあとだった。代わりに魚めんをGetするが、大阪弁がとても素敵な豊田さんに見つかり説教を受ける。

パトラ子の"ミステリーモード"ポイント講座ですぅ～

私が巫女候補パトラ子ですぅ～

ミステリーモードは悪の女王スフィンクスによって、ピラミッドに捕らえられた神様を助けるために、スフィンクスの仕掛けた問題を解いていくモードですぅ～。問題には「すべて消す」とか「～連鎖する」とか条件があって、パトラ子1人では無理ですぅ～。ですからそこで、あなたの頭脳と腕を見込んでお願いするですぅ～。あなたの助けをパトラ子は待っているんですぅ～。すべての問題を解いてパトラ子を巫女にしてくださいですぅ～。でもパトラ子も今回はちょっとだけお手伝いするですぅ～。

STAGE 1
宝石を全部消すですぅ～

一番始めのステージ1は宝石を全部消すという問題ですぅ。落ちてくるブロックは2つで、ダイヤと岩、岩と岩のブロックですぅ～。これだけしかないので「並べ消し」は無理ですぅ～。囲むのがいいと思うですぅ～。

STAGE 2
すべて消すですぅ～

このステージ2はすべて消すという問題ですぅ～。落ちてくるブロックは1つで、岩とダイヤがくっついているヤツですぅ～。このステージでは「囲み消し」と「並べ消し」の2種類を使うですぅ～。これから難しくなる問題の基本となる問題ですぅ～。

STAGE 6
4連鎖するですぅ～

この問題では連鎖するための布石を先に作るですぅ～。連鎖問題の基本問題なんですぅ～。

STAGE 7
5連鎖するですぅ～

ちょっと難しいよパトラ子ちゃん

ステージ5では5連鎖させる問題ですぅ～。落ちてくるブロックは4つで岩とダイヤが3つ、岩と岩が1つですぅ～。この問題では、まずダイヤと岩のブロックを連鎖の布石にするために、うまく並べるですぅ～。そうしたら4番目に落ちてくる岩と岩のブロックから連鎖させるですぅ～。でもちょっと悩むですぅ～。

タイトー開発陣チーム / ソフトバンクチーム

MEL

2-0

大事な初戦なのに開始数秒で一本取られる。何もいいことがなく、あっさりと敗れてしまった。

ミイラ男1号

S.N.

2-1

サタマガの落ちゲープロのヨッシーは1本とるが、開発者の意地を見せられて惜敗を喫する。

ヨッシー

FJT

2-0

担当編集者の意地を賭けた最終戦だが、やはり開発者の強さを見せつけられてあっけなく敗退。

ミイラ男2号

3対0と為すすべもなく完敗したサタマガチーム。開発陣の自信に満ちた顔を見れば当然の結果だったのか？　しかし一勝もできないとは、さすがはこのゲームの開発者である。ミイラ男1号なんかはもてあそばれてたもんね。

完敗して机に突っ伏すミイラ男1号と、対照的に喜びを体で表す開発者。

会場へ着いた我々は開発者の練習を見て驚いた。明らかにレベルが違うのだ。我々は動揺を隠して果敢にも挑戦するが、パトラ子ちゃんの応援もむなしく完敗。やはりこちらも、もっと練習するべきだった……。勝負後、ガックリとうなだれる我々に返ってきたのは厳しい罵りと痛烈なケリだった。

逆上したミイラ男達がパトラ子を誘拐!?　危うし！パトラ子!!

ズラかれ!!

読者に申し訳ない気持ちでいっぱいの我々は強行手段に移った。三輪＝パトラ子を捕まえ、グッズのありかへ強制連行したのだ。ついに我々はパトラ子グッズを手に入れた。それは、なんとサタマガ読者だけに作ってくれた置き時計だったのだ。

超レア物GET!!

見たいなら即応募だ。ホントにレアなので3名の人に。

サタマガだけのオリジナルなのでお見せできないですぅ～

あて先
〒103　東京都中央区
日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社 セガサターンマガジン編集部
「パトラ子のグッズが欲しい」係まで

【応募方法】ハガキに住所、氏名、年齢、サタマガへの要望、タイトーへの要望を書いて右の住所に送るですぅ～。イラストなんかがあると、とってもうれしいですぅ。

Fighting Illusion 翔 K-1 GRAND PRIX

ファイティングイリュージョンK-1翔

24の拳の頂点を目指せ！

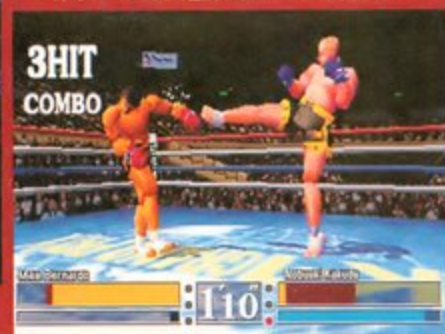
●エクシング●発売中●5,800円●格闘アクション
●２人対戦プレイ可能●全年齢推奨

ライターから一言　ドームツアーや、極真のフィリョの参戦のウワサなんかで、今年も話題満載のK-1。個人的には角田選手のファンなので、今年も目いっぱい感動させてほしいな。サターン版も本物に負けないぐらいにアツい闘いが満喫できること間違いなしの完成度だよ！　（柴山）

立ち技最強の男を決するべく開催される格闘技大会「K-1」が、3Dポリゴンを使った対戦格闘ゲームとしてサターンに登場する。

このゲームでは、実際のK-1と同様の舞台やルールで戦うことができるぞ。アンディ・フグやマイク・ベルナルドをはじめとする、12名の強豪選手を操って楽しむことができる。また、選手のモーションは本人の動きを取り込んでいるので、非常にリアルだ。操作方法はとってもカンタン。パンチやキックなどの基本技のほか、当たればKO必至の威力を持つ必殺技も、ボタンと方向キーの組み合わせで繰り出せる。さらに、キャンセル技といった格闘ゲーマーも満足させる要素も盛り込まれているぞ。東京・大阪・名古屋ドームサーキットも決まった今年のK-1とともにゲームでも盛り上がろう！

試合前の派手な演出も実際の試合そのまま。カクテル光線が乱舞し、花火が打ち上がる！

試合会場も各地の有名会場をモチーフにして作られている。過去の名カードの再現も!!

闘いを熱く盛り上げる6種類のゲームモード

1PLAYER

CPU相手の勝ち抜きモード。自分が選んだ以外の11人の選手と闘っていく。すべての選手に勝って優勝を決めたその後には……!!

2PLAYER

プレイヤー同士で対戦するモード。12人の選手の中から１人を選んで対戦することができる。後述のAIモードで育てたキャラ同士の対戦も可能だ。

OPTION

CPUの難易度やラウンド数、時間などの試合の設定を変えることができる。選手の操作をプレイヤーかAIが行うかもここで切り替える。

TORNAMENT MODE

実際のK-1グランプリ同様のトーナメント戦を行うモード。８人の選手による勝ち抜き戦を楽しむことができる。プレイヤー以外の操作はCPUが担当する。

TEAM BATTLE MODE

３対３のチームで争う団体戦モード。12人の選手の中から好きな選手を３人選んで闘い、２勝したチームの勝利となる。対CPU戦と対プレイヤー戦を選ぶことができる。

AI SETUP

自分の代わりにキャラクターを操作するAIを設定するモード。各選手ごとに、攻撃や防御といった闘い方や、技を繰り出す頻度などのロジックの設定ができる。また１プレイヤーモードをクリアすることで得られる経験ポイントで技自体を強化することも可能だ。また、AI自体もその技が有効であるかどうかを学習していくので、闘わせるごとに強くなっていくのだ。

攻撃・防御のほか、移動手段の頻度なども設定が可能だ。

実写映像を多用したオープニングムービーを見よ!!

起動すると流れるオープニングムービーには、実際の試合の映像を使用。各選手のハイライトシーンが見られるぞ。

テーマ曲を歌うのはハウンドドッグ！

オープニングムービーやCMで聴くことができるテーマ曲「SEASON」を歌っているのは、あの「ハウンドドッグ」。まるでK-1の激しい闘いのように、大友康平が熱く歌い上げるこの曲を聴けば、ゲーム前の雰囲気が盛り上がること間違いなし。このシングルCDの発売日は２月１日。気に入ったら買うしか！

発売後のソフトをじっくり攻略するためのこのコーナー。今回もお見のがしなく。

天外魔境 第四の黙示録

●ハドソン●発売中●6,800円●RPG●全年齢推奨●2枚組CD-ROM

モンタナ編へ突入!!

サムライにあこがれ、アラスカを救ったのは自分だと言い張るちょっと変わった男、禅剛。これからも雷神にかかわってくる。

アラスカから船に乗りモンタナに向かう。船の中で出会うジパングかぶれの男、禅剛はこれから雷神に深くかかわってくるキャラなので要チェック。雷神を乗せた船が着くのがインディアンの村、シアトル。ここではいろんな人に話を聞いてみよう。

モンタナ全体MAP

デビルスタワーはポートランドのイベントが起こらないと、行くことができない(浮上しない)。

1.シアトルでキャンディの犬に襲われる!

シアトルの村長に話を聞いている時、キャンディの犬が村を襲ってくる。キャンディの犬自体はそれほど強くない。その上、夕能が助太刀もしてくれる。

HPも低く、強いとはいえないが、なにしろ数が多い。雷神1人で戦うので、HPが減ってきたら回復させよう。

2.夕能を探しにイエローストーンへ

自分が悪魔の戦士だと思いこんでいる夕能を、説得してほしいと村長にたのまれイエローストーンへ向かうことになる。村長からもらったイーグルの翼というアイテムを、石舞台で使えばイエローストーンへ行ける。

右の写真の印が付いている所以外で、イーグルの翼を使っても袋小路に出るだけだ。

CHECK!

温泉には効能がある

石舞台から歩いていくと、温泉がわいている場所に出る。それぞれの温泉に近づいてCボタンを押すと、その温泉の効能が得られるぞ。うまく回復する温泉を利用しよう。

温泉の効能をうまく利用しよう。

3.ポートランドで禅剛が仲間に!

イエローストーンから、子供達が向かったポートランドへ行こう。アシモトショップで猫耳を買ったら、街の入り口にあるジパング庭園に入る。その後、禅剛が仲間になるぞ。

ポートランドの街の奥にはMr.アシモトのキャンディグッズショップがある。ここでネコ耳を買っておこう。

ネコ耳はあるが、ネコ耳ドールが売り切れだ。最後の一つをサムライの格好をした中年おやじが買っていったらしいが……。

禅剛
声:中島聡彦

仲間になる、と書いたが、あっさり逃げ出してしまうことも多い。実は肝っ玉がかなり小さい男かも。見た目は強そうだが……。

庭園の入り口で、禅剛が雷神を待っている。

4.キャンディードーム潜入後、デビルスタワーへ

禅剛が仲間になっていれば、手に入っているはずの猫耳ドールを使ってキャンディドームに入ろう。コンサートの後キャンディに会い、地下に落とされたらすぐに外に出る。すると、夜の街中をピンクのバスが走っていくので、そのあとをつけて行くとデビルスタワーにたどり着く。

バスを見失っても、夜にポートランドに行けば大丈夫。

キャンディドームの入り口で、禅剛から手に入れたネコ耳ドールを使うと、中に入ることができる。

中ではキャンディのコンサートが開かれているのだ。

ドッグの弱点は水の属性。夕能の奥義、水龍の歌が効果的だ。体力が減ってくると、変身が解けて、攻撃力も下がってくる。

5.シアトルへ戻り、キャンディと対決!!

デビルスタワーでドッグを倒した後、シアトルの村長が助けを求めてくる。急いでシアトルに戻ると、すべてが抗菌プラスチックに覆われたキャンディタウンに変貌してしまっているのだ。地下には老人や大人達が虐げられている旧シアトルの村が押し込まれている。ただし、ハンターギルドなどは使えるので、戦利品の換金は可能。表の街を進んで行くとキャンディの住むキャンディタワーがそびえ立っている。さっそく乗り込もう!

旧市街の上に、抗菌プラスチックでできたキャンディタウンが作られてしまった。

旧シアトルは地下に押し込められ、草木も枯れ果ててしまっている。

キャンディタワー内部

ジャンプ台から飛んで下のスイッチを押すと通れるようになる。

キャンディ戦では……

キャンディの弱点は水の属性攻撃。この時点で仲間になっている夕能の奥義、水龍の歌が効果的だ。キャンディは攻撃力も高く、全体攻撃もあるので回復アイテムは絶対必要だ。

戦闘前のキャンディとの会話によっては、雷神一人で戦うことになる場合もある。

CHECK!

マントーを倒し、カリフォルニアへ急げ!

カリフォルニアに向かう時、必ず通らなけらばならないレイク・タホ。ここではおなじみマントーが雷神達に立ちはだかってくる。村長に話を聞いて、屋敷にもぐりこみ、マントーを倒さないと先へは進めないぞ。

村長が教えてくれるセキュリティナンバー。覚えにくい時は「みにくいおさる」と覚えておけば、忘れないだろう。

1階

スイッチの上に乗ると、パネルの光が何パターンかに別れて動く。進みたい方向にパネルが動くまで、何回か乗ったり降りたりしてみよう。

2階

少しでも、ろうそくに触れると爆発してしてしまう。しかし魔物は固定されているので、先に進むだけなら強行突破したほうがラクだ。

3階

よく耳をすますと、方向指示の声が聞こえる。パネルに乗って3つ数えてから、その指示にしたがって進めばあっさりクリアできるぞ。

大陸横断鉄道に乗ってカリフォルニアへ

カリフォルニア全体MAP

湖の上の村は潜水艦、サシミマリンでしか行けないのだ。

1.ジパングタウンで夢見から電話が……

サンフランシスコに着くと、雷神は自分の住んでいた部屋に案内したい、と言い出す。部屋に着くと電話が鳴るが、相手は夢見。フィッシャー波止場で待ち合わせをすることになる。

懐かしそうに駅に降り立った雷神は、夕能達を自分の部屋に案内してくれる。ここで彼は育てられたのだ。

部屋でくつろいでいると、電話がかかってくる。夢見からの電話だ。

2.手紙を渡しにチャイナタウンへ

6年ぶりに再会した雷神と夢見。夢見は雷神に都来への手紙を渡してほしいと頼むので、これを引き受けよう。後は都来に会うためにチャイナタウンへ。

フィッシャー波止場はユニオンスクウェアから東に進んだところにある。坂を昇ったり降りたり、のんびり歩いていこう。

6年ぶりの夢見との再会はムービーで……。

3.アルカトラズで都来を助ける！

チャイナタウンへ都来を探しにいった雷神達は、暗黒教団の手のものにだまされ、フィルムダンジョンに閉じこめられてしまう。とはいえ、ここは1本道なので迷うことはないはず。待ち受ける中ボスも強くない。都来の屋敷から逃げ出す時に中ボスとの戦闘になるので、体力回復は忘れずに。その後、都来の使用人達の助けを借りて、サシミマリンという潜水艦に乗ってアルカトラズを目指す。インディアンの隠れ里にも行けるぞ。

海底MAP

海底の魔物は攻撃力が高く、集団で襲ってくる。要注意。

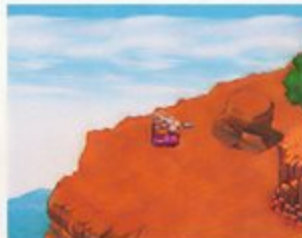
CHECK! 運動場でアイテム入手！

アルカトラズで捕まったら自分の独房のベッドでひと休みしよう。起きると運動場に連れて行かれる。運動場では、ちょろちょろと動くトカゲに近づいてボタンを押してみよう。「青トカゲの尾」というアイテムが手に入るはずだ。その他、ここには色々なアイテムが落ちているので、すべて取っておくこと。全部そろったら、都来の隣の壷を抱えた人物に渡そう。爆弾を作ってくれるぞ。

時間は10分しかないので、急いでアイテムをかき集めよう。

爆弾を作ってもらったら、都来に話しかけよう。

4.スキヤキタンクでハリウッドへ

都来を助けると、雷神達はフィッシャー波止場に戻ってくる。すると夢見がハリウッドでスパイとして捕まり、公開処刑されるという情報が入る。夢見を救うため、雷神達は都来からスキヤキタンクという乗り物を借りることになる。

大砲は岩を砕くだけでなく、山道にいる魔物を撃つと倒すことができるのだ。経験値は入らない。

スキヤキタンクに乗らないと、ヨセミテは越えることができない。Xボタンの大砲で岩を爆破しよう。

次々と便利な物を提供してくれる都来。

5.オーディション会場から脱出！ 夢見を救え！

ハリウッドに着いて目立つのは人々の貧しさ。貧しさから抜け出すために、ほとんどの人がスターになる夢を見ている。街の片隅で子役のオーディションを募集しているので応募しよう。最終オーディションに残った子供達は1つの部屋に集められる。しかし、そこに待っていたのは毒ガス攻撃だった。毒ガス攻撃から子供達を救うため、雷神達は戦う。

入ってもいいぞ！と言われるが、操剛だけは入れない。子役のオーディションなのだ。

みごと合格した雷神と夕能。しかしこの後2人に悪夢が待ち受けている。

会場を逃げだした雷神達にピエロが渡した新聞には、夢見公開処刑の文字が踊っていた……。

6.ロン・テリーを追って屋敷に潜入！

オーディション会場から逃げだした雷神達は、ハリウッドの華やかな面に出る。ロン・テリーの屋敷を探っていると、中から夢見の処刑の話が聞こえてくる。夢見を救うべく屋敷に乗り込もう。屋敷の奥で扉にセキュリティがかかっている所では、フィッシャー波止場で夕能からもらった謎のメモが役立つぞ。持ち物をチェックしよう。

屋敷内の壁に張ってあるポスターを調べると、近道が現れることがある。うまく利用しよう。

入り口のパネルを押す順番は、謎のメモを読めばわかる。持ち物の欄をよくチェックしよう。

CHECK! マントーVS芸者ロボはこうして勝つ！

ロン・テリーの最終兵器、キングマントーと戦うため都来が用意してくれた芸者ロボ。基本的な戦い方はマントーが大技を振ってふらついたところに芸者ワルツをたたき込むことだ。連発は避けよう。

マントーが大技を振って気絶している時がチャンス！ 芸者ワルツをたたき込め！

CHECK! インディアンの長老に会い、魔法をゲット！

カリフォルニアのあちこちにあるインディアンの隠れ里。ここにいる長老に会うと、マナの壷に魔法の種を入れてくれるのだ。海底からしか行けない所など、忘れずに立ち寄って魔法を増やそう。

湖にあるインディアンの村はテンプラフライでは行けない。できればアルカトラズの前にサシミマリンで寄っておきたい。

新しい魔法を覚えれば、それだけMPも増える。取り残しのないように注意しよう。

ロン・テリー戦ワンポイントアドバイス

キングマントーを倒すとロン・テリー自身が襲ってくる。攻撃力が高く、全体攻撃も激しいのでミナヒーラの魔法を覚えていると多少はラクだ。少しでもお金をためてグッド丸などを余分に買っておいた方がより安全。弱点は地の属性なので、夢見の奥義も有効だ。強烈な一撃、ジ・エンドにそなえて早めに回復しよう。

ジ・エンドはパーティーの1人に強烈なダメージを与える。常にHPはチェックしよう。

次号はいよいよアリゾナ編だ!!

SEGA SATURN SOFT
COMPLETE GUIDE

THE KING OF FIGHTERS '96

SNK／発売中／ソフト単体5,800円・＋拡張RAM 7,800円＋KOF'95・TARS9,800円／対戦格闘

NORMAL LEVEL CPU攻略 BOSS編

96年のKOFもいよいよ大詰め。9チームのCPUを倒すと、今大会の主催者である神楽ちづる、オロチ一族のゲーニッツとの闘いになる。相手は1人だが、その実力は驚異的なものだ。今回はその2人の攻略を伝授！！

神楽ちづる

超反応を逆手にとって攻める

ちづる攻略の基本は、特定の技で彼女の攻撃を誘い、そこへ反撃するパターン。天神の理の直撃を避けるために、中距離以上の間合いを保って誘い技を出すことが必須条件となる。例えば紅丸なら、中距離で立ち弱Ⓟを空振りした直後に雷靭拳を出すと、立ち弱Ⓟで反応して出す天神の理や玉響の琴音に雷靭拳がヒットするのだ。誘い技は出戻りの早い弱攻撃、次に出す必殺技は対空になる必殺技となる。有効なのは主人公（大門のみ立ち弱Ⓟ→立ち強Ⓚ）、餓狼、龍虎（ユリ以外）、レオナとラルフ（立ち弱Ⓟ→立ち強Ⓟ）、ケンスウ（龍連牙・天龍）、キム（しゃがみ弱Ⓚ→飛燕斬）、香澄（立ち弱Ⓟ→立ち強Ⓟ）、キング（しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓚ）、マチュアとバイス（立ち弱Ⓟ→ふっ飛ばし攻撃）、ビッグ（立ち弱Ⓟ→立ち強Ⓚ）。その他、必殺技を出し続けるだけで勝てるキャラもいる。アテナ（強フェニックスアロー）、チン（寝て、接近されたら鯉魚反蹴）、キム（後方ジャンプ強・飛翔脚）、チャン（遠距離から強鉄球大転回を出し徐々に接近）、舞（最先端を当てるように龍炎舞）、ギース（舞同様に弱・烈風拳）。また、コマンド投げを持っているキャラは、接近を待って直接仕掛けるのも有効。さらに、中距離からちづるを跳び越すように大ジャンプして、天神の理の誘って反撃するという全キャラ共通の手もある。

誘うときに出す弱攻撃は、この距離から出す。

間合いを広げたいときは後方ジャンプ攻撃で。

天神の理を誘発する大ジャンプはこんな感じ。

ゲーニッツ

消極的だけど勝ちは勝ち！

スペースが少ないので、共通パターンを解説するぞ。
まず、よのかぜ（以下竜巻）を連発される遠距離ではガードを固める。するとゲーニッツはパワーを溜めるか前進してくる。前者の場合は無防備状態なので、すぐに中ジャンプ空中ふっ飛ばしか、ジャンプ攻撃から連続技を決めよう。間に合わないときも挑発だ。転倒後は、起き上がりを狙ってジャンプ強Ⓚ→しゃがみ強Ⓚを実行し、ガードされるまで繰り返す。ガードされたら彼から離れて挑発し、溜まったゲージを奪い再びゲージ溜めを待とう。竜巻後に前進してきたときは、「お別れです！」モードなので要注意。彼の投げ間合いに入る前に、小ジャンプ攻撃→しゃがみ強Ⓚなどで間合いを微調整しよう。飛び道具を持つキャラなら、ここで弱の飛び道具の最先端を当たる間合いから出すことで、彼のひょうがを誘発できる。その後、出現を待ってから連続技を決めることができるぞ。

効率的なひょうが誘発パターン。飛び道具以外にも誘える技はあるぞ。

テンポよくジャンプして、しゃがみ強Ⓚと出す。タイミングが悪いと「お別れです！」。

締め切り2月10日！

サターン版KOF96の発表を記念して行われる新春3大企画。その締め切りが2月10日へと変更になった。この本が出てから、あと10日。KOF96が好きな人は一口噛んでみようぜ！

A.パンピー選抜チーム

一般人の方々が第一印象で選ぶキャラを予想しよう。読者のみんなはA～Dをまとめて予想して、ひとチームでも当たればOKだ。A女3、B男3、CDは男2女1の割合で行うぞ。

A コギャルチーム
B リーマンチーム
C 御年配チーム
D 園児チーム

B.ライターズバトル

担当ライター4人が、ネオジオワールドを舞台に死闘を繰り広げる企画。読者のみんなは、右の誰が勝利するか予想しよう。ちなみに今回は、KOFは もちろん、ボーリングなどでも闘ってしまうぞ。

まさ▶
◀たか・ぴー
麻宮譲二▶
◀健崩

C.イラストコンテスト

恒例のイラコン。すでに気合バリィなイラストが続々届いているぞ。まだまだ間に合うのでカモーン。「もっとキングを求むぅ！（まさ談）」

企画の全てにプレゼントが用意されてるよ。応募の際は住所と氏名をしっかり書いてね。

●あてさき●
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部
KOF96各企画（A～C）係まで

次号から対戦攻略！

EO エネミー・ゼロ

●WARP ●発売中 ●6,800円 ●4枚組 ●マルコン対応

DISK3まであと少し！中盤の難所を徹底的にフォロー

これまでのゲームは、人物のセリフが謎の解き方を明示してしまうのが常だった。だが『EO』では、登場人物の何気ない言葉や部屋の様子などから、その答えを見つける必要がある。一瞬たりとも気を抜けないのだ。

謎を解くのはプレイヤーだけ ゲーム的価値観を廃した『EO』

本作『エネミー・ゼロ』も発売日から1カ月半が経過した。いかにディスク4枚組といえど、作品の性質上、総プレイ時間はそれほどかからないはずなのだが、些細な謎につまづいてしまうだけでも進めなくなるため、いまだエンディングを見ていない方も多いはず。その原因は、リードでも述べたとおり、いかにも「ヒントでござい」的な文章や、セリフが廃されているためではないだろうか。状況の中に伏線的にちりばめられた手掛りを見つけることを求められるのである。行き詰まったときには、ゲームを最初からやり直してみるのも手ではある。見逃していたヒントを発見できるはずだ。

STEP1 デヴィットのメモリーを解析する

デヴィットがアンドロイドであったという事実が与える衝撃のためか、ここで入手できるアイテムは見逃しやすい。彼の死体からは、いや、彼の残骸からは、メモリー（思い出）を入手する必要があるのだ。

さて、このメモリーはどこで使えばいいのか。そう、メモリーといえばコンピューター。サマータワーにはコンピューターは2つあるが（ロニーの部屋とジョージの部屋のもの）、正解はジョージのコンピューターの方である。総当たりで試した場合でも苦労はないと思われるが念のため。

愛する人の頭の中に手を伸ばす……ゲーム中、最も嫌な気分になるシーンの一つである。

このメモリーの中には、彼の使命などがテキストの形で残っている。読んでいる途中、部屋に何かが……。

ジョージのパソコンに、なぜメモリーを読めるドライブがついているのか。ジョージの役割とは一体？

STEP2 パワールーム～ロニーの部屋

数字を入れる度に、明るい円が右へと移っていく。今光っている円がテンキーで動かせるもの。時計をイメージしてしまうと失敗する。

B1のデヴィットが死んでいる部屋で見つかる紙片。これは何を意味しているかというと、6Fにある動力炉のパズルの答である。このパズルは、分度器をイメージすると解きやすい。入力した数字の角度だけ、点が移動するという仕掛けなのだ。ヒントはフリーハンドのおおざっぱなものなので、45°を1単位として考えよう。

とあるイベントの後、ジョージの部屋を出るさいに、足下に何かが落ちているグラフィックが挿入されるようになる。扉の前で立ち止まったままボタンを押して調べてみると、鍵のようなものを入手できる。

実は、これはロニーの部屋にあるスキャナーを起動させるためのキーである。スキャナーで自分の体を調べてみると、2つの事実が明らかとなる。

STEP3 秋の尖塔へ

ロニーの部屋で部屋を調べた後は、とくにやるべきことは暗示されていない。ローラが受ける衝撃は大きく、彼女はあてもなく船内をさまようといったところだろうか。すんなりと次のイベントを発生させたいのなら、デヴィットの部屋へと向かえばいい。ローラに追いついたジョージのたどる運命とは。

眼鏡に光が反射したままのジョージ。マンガ的ともいえる演出だが、かなり不気味であることは確かだ。

さらばサマータワー DISK2もラストを迎える

ジョージから血染めのキーディスクを手に入れたなら、これでサマータワーでやるべきことは終わりである。すみやかに1Fへエレベーターで向かい、この血染めのキーディスクを使用してほしい。

ローラのあてどもなかった探索は、フォールタワーにあるという救命艇の存在を知ることにより、その終着点が見え始めた。果たして無事たどり着けるのだろうか。

このポイントで

キーディスクを使う

フォールタワーへ向かうトランスポーターの内部で、ローラに発作が起こる。いや、正確には、首筋に産みつけられた「何か」が次第に成長し始めたのだ。

箱崎町から愛をこめて レスキュー・EO

このカコミでは、これまで本誌が攻略した範囲中、質問のかなり多い箇所を再びフォローしよう。これで君が引っかかっていたポイントも解決？

Q1.CDをゲーム機に入れても始まりません。
A1.それはサターンですか？

本作『エネミー・ゼロ』は、セガサターン対応のゲームです。なので、某PSにCDを入れても作動しません。悪しからず。また、3DOとの互換性もありません。

Q2.セーブしてないのにバッテリーが減るのはなぜ？
A2.ロード時も減ります。

バッテリーは、ゲームセーブ時に4減るだけではなく、ロード時にも2消費します。ですから、死にすぎてはいけません。

Q3.DISK1でダクトに入れません。
A3.上を向いて歩こう。

ここでは、ただ廊下の端で前進するだけでなく、視線を操作してみましょう。Cボタンを押しながら方向ボタンの↑を押すと、ダクトの穴が見えるはずです。その後は、そのまま方向ボタンの上を押し続けてください。

Q4.キンバリーが部屋に戻ってこないのですが。
A4.艦内ネットを操作してください。

パーカーの死を知った後、キンバリーは部屋から出ていきます。彼女を部屋に戻すためには、艦内ネットのデータベースを使用して、デヴィットと話してみてください。会話が終わったところで、彼女が戻るはずです。

まあ、そうだったのね!!

トゥームレイダース

●ビクター／ビクターソフト●発売中●5,800円●アクションアドベンチャー●１人プレイのみ●全年齢推奨

歯ごたえアリの3Dアドベンチャー、注意すべきポイントは？

今回は前号に引き続き、インカのラスト～ギリシャ・ローマの序盤を攻略していく。前回でも触れたが、このゲームはアクションの判定がけっこうシビア。対象とするモノの真正面に、正確に立つ必要があるということを忘れずに。

また、ジャンプによる移動でも、微妙に踏み切り位置がずれていると、失敗してしまうこともある。飛び移れそうなポイントでは、一度失敗したからといってあきらめずに、何度かトライしてみることが大切だ。

物を動かしたりする時は、必ず対象の真正面に立つこと。

ジャンプ中に、壁にぶつかってしまう。リアルゆえに判定はシビア。

インカ 4 TOMB OF QUALOPEC（クアロペクの墓）

1 トラップだらけの広間

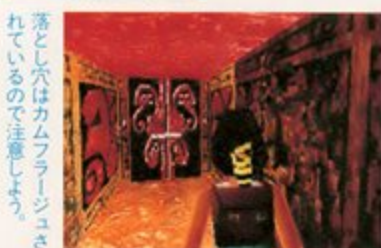
⑬の方へは行けないので、まず広間へ向かう。①のスイッチを入れると②の扉が開き、恐竜が２体出現する。これを倒して、②の先へ行こう。その後、③の通路を進むと奥から岩が転がってくるが、これは方向転換して広間まで逃げ、やり過ごす。このトラップは一度体験しておくこと。

方向転換はＲボタンを使うとラク。広間まで出て、横に少し動けばやり過ごせる。

2 落とし穴に注意！

当面、④の扉を開けることが目標となる。まずは⑤へ。一見すると行き止まりだが、実は取っ手のついた壁を動かせられる。これを押していくと（奥に同様の壁があるので、これも押し込む）、スイッチのある場所に出られるはずだ。

スイッチの手前には落とし穴がある。ジャンプ＋Ｂボタン（ぶら下がり）で、安全に渡れるぞ。

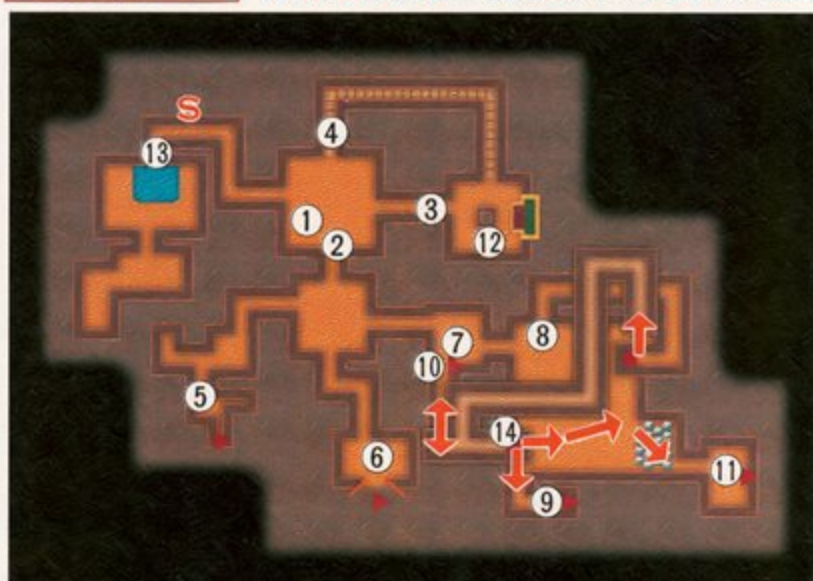
この壁を奥に押し込む。２度押すと、左側に同じタイプの壁が現れるので、これも押して動かす。

落とし穴はカムフラージュされているので注意しよう。

カニ歩きのススメ

Ｘ、Ｚボタンでできる横移動。実は、このアクションには意外なメリットがある。横移動中は「段差から落ちない」のである。そこで、不用意に動くと落ちてしまうような狭い場所（石柱の上など）では、カニ歩きを使って移動すると安全だ。歩幅が小さいので、立ち位置の微調整にも使えるぞ。

横移動中は落ちることがない。微妙な位置調整も、これでＯＫ。

MAP4

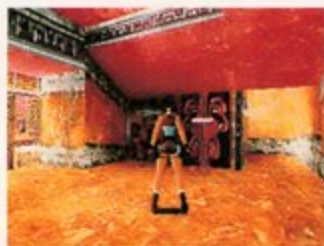
⑫にある秘宝を手に入れるために、④の扉（３重に閉ざされている）を開けなければならない。⑤⑥⑪には、そのためのスイッチがある。

3 今度は落ちなきゃダメ！

⑤の奥のスイッチを入れたら、次は⑥。ここのスイッチを入れようとすると、落とし穴に落とされてしまうが、これは引っかかっていい（というか、引っかかる必要がある）。落ちた下に狼がいるのでこれを倒し、動かせる壁（⑤にあったのと同じもの）を引いて先へ進む。そうすると、スイッチのある場所へ出られるはずだ。

スイッチを入れてから、近くの穴に落ちれば、⑥付近へ戻れる。

ここでは落とし穴に落ちなければならない。下には狼が数匹いるので、あらかじめ銃をかまえておこう。狼を倒したら、動かせる壁を引き出し、さらに横から押す。これで道が開けるはず。

4 "動く柱"を活用せよ!

次に入れるべきスイッチは⑪だが、ここへ行くためには、複雑な手順を踏まなければならない。まず、⑦の部屋を通って（ここのスイッチは、まだ動かしてはいけない）⑧の通路へ入り、通路ぞいに⑨へ向かう（矢印はジャンプ移動するポイント）。⑨のスイッチを入れたら⑦へ戻り、ここのスイッチも入れる。その後、⑩の通路を通って⑭へ出て、柱の間をジャンプで移動していくと⑪へ行ける。

⑨のスイッチを動かしたら⑦へ戻り、こちらのスイッチも入れる。そして⑩から⑭へ。

⑭は足場が狭く、普通に歩いてくると下まで落ちてしまう。手前からジャンプしてみよう。

この通路を進んで行く。⑨のスイッチを動かすまでは、⑦には触れないでおくこと。

柱を足場にしたジャンプ移動が、ここでのポイント。Bボタンも併用しよう。

２本目の柱～⑪へのジャンプは、助走しないと失敗する。柱の対角線上を助走すると、いい感じで飛び移れるはず。もちろん、帰りもジャンプで剣山を跳び越えなければいけない（柱に飛び移る必要はない。下に落ちてしまってOK）。

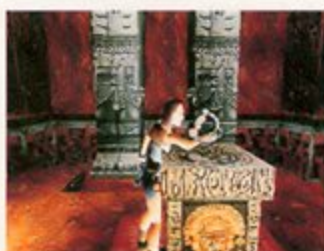
5 最初の秘宝を入

⑤⑥⑪のスイッチを入れると④の扉が完全に開くので、ここを通って⑫へ向かう。なお、②付近に新たな恐竜が出現しているので、移動中にも気を抜かないように。

⑫の秘宝を取ると、宮殿が崩れ始める。ガレキをかわしつつ、③を通って⑬へ向かおう。

⑬の池の向こう側には、ラーセンという敵キャラがいる。こいつを倒せば、インカはクリアだ。

ラーセン

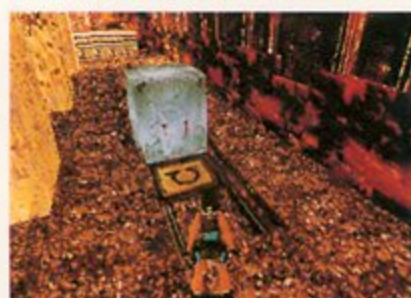
ナトラの手下で、口は達者だが臆病者。武器がわりと強力なので、正面から戦うのは危険だ。

ついに、秘宝を入手。しかし、宮殿が崩れだしてしまう。

落ちてくるガレキに当たらないようにしつつ、⑬へ。

池を渡らずにいると、ラーセンは向こう岸をちょこまかと動き回る。これを気長に撃っていれば、ノーダメージで奴を倒せるのだ。

そして、舞台はギリシャ・ローマへ!

レイラが次に向かうのは、ギリシャ・ローマの遺跡。このステージの序盤のポイントを、軽く紹介しておこう。マップも掲載しておくので、冒険に役立ててほしい。

最初の広間で重要なのは、動く岩。いろいろ動かしてみよう。扉（それも、２カ所）を開ける鍵になっているばかりでなく、足場としても利用することになる。

神殿奥のスイッチを入れると、Aの扉が開く。ここへは、柱→神殿の屋根→壁際の足場、とジャンプしていけばたどり着ける。Aの奥はプール。この後には、難関「試練の塔」がひかえているぞ!

一段高くなっているポイントに登れば、ライオンの攻撃を食らわずにすむのだ。

この岩が重要。一方向に押すだけでは、道は開けない。双方向に動かしてみよう。

Aへは、柱の上から行く。まず、神殿の屋根へ向かおう。その後、壁づたいにジャンプ移動だ。

さまざまなトラップが仕掛けられた「試練の塔」。４つの鍵を見つけ出せるか!?

MAP5

ギリシャ・ローマの１面目の地図。スペースの関係からくわしく説明できないが、シビアなジャンプが要求されるステージだ。

レイラの冒険は続く……

レイラ・クロフト

ギリシャ・ローマもまだまだ先は長いし、その後にはエジプトが!
お楽しみはこれからだ!!

The Future Is Now SNK WORLD'97

SNKホームページ★http://www.neogeo.co.jp/

FROM 梅本氏

祝・サタマガ週刊化！このコーナーもついにカラーだ！（でも、毎週じゃないらしいよ）最近の私は、毎日RPG漬けです。家ではなく、会社でです。そう、サムライRPGがいよいよ佳境です。覇王丸たちが画面上で、てくてく歩いています。鈴音は浮いてます。とてもいい感じです。

SNKファンの心得 その1 初心に返る

最近、噂のSNKファンクラブ「SSC」は当然知っているよね。以前本誌で紹介したので、もうすでに入会した人も多いハズだ。さてそれを前提に、今回の「SNKファンの心得」では、まずファンとしてキミに何が足りないのかを知るフローチャートを作成したぞ。これでSNKファンの究極を極めるべし。

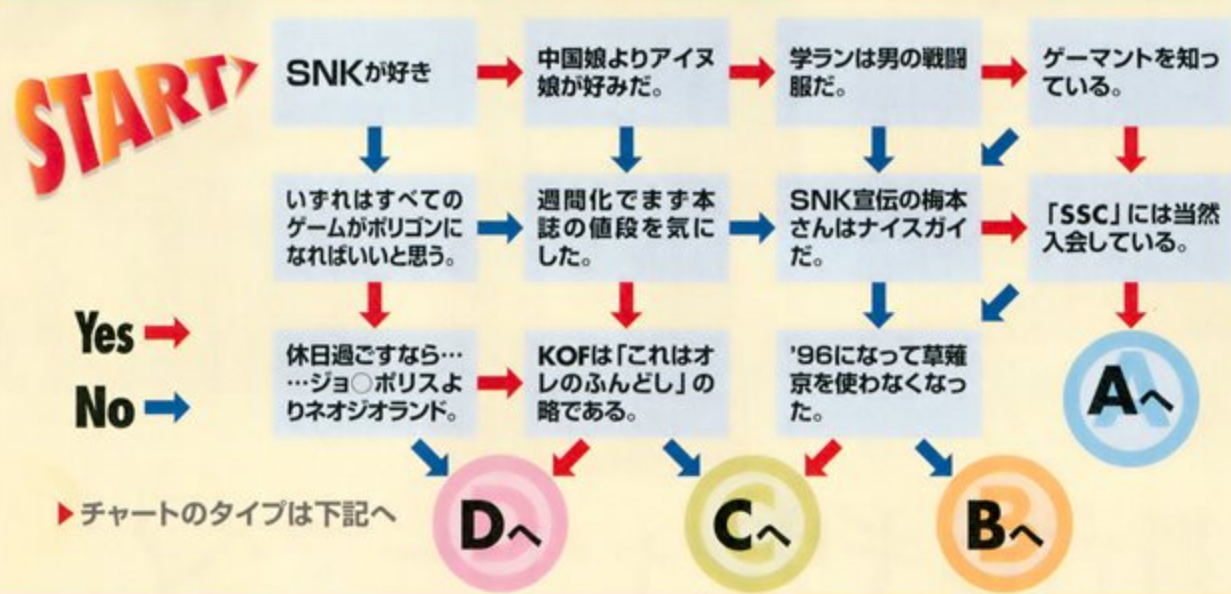
SNKが好き → 中国娘よりアイヌ娘が好みだ。 → 学ランは男の戦闘服だ。 → ゲーマントを知っている。

いずれはすべてのゲームがポリゴンになればいいと思う。 → 週間化でまず本誌の値段を気にした。 → SNK宣伝の梅本さんはナイスガイだ。 → 「SSC」には当然入会している。

休日過ごすなら…ジョ○ポリスよりネオジオランド。 → KOFは「これはオレのふんどし」の略である。 → '96になって草薙京を使わなくなった。 → Aへ

Yes →
No →

Dへ　Cへ　Bへ

▶チャートのタイプは下記へ

キミのスクールライフを彩る KOFグッズを紹介!

格闘ゲーム界で圧倒的人気を誇るKOF。ゲーム以外にもCDを出したり、バンドデビューしたりと人気も幅広いよね。さらに今回ムービックからキーホルダーや下敷き、クリアファイルなどのグッズが登場だ。可愛くディフォルメされた京やアテナが人気のグッズ。これらの賞品は近日、長野店がオープンしたアニメイト各店で購入できるぞ。

右からスタンプ650円、キーホルダー650円、下敷き250円、マグネット250円、クリアファイル350円、ラミネートカード100円、バッチセット500円

今だからサムスピ

天草降臨の新キャラ兄弟に人気集中。そろそろサムライRPGが待ち遠しくなるね。

宮城県／幻夜妓楼

ていねいに描かれた男性キャラクターの面々。移植が待ち遠しいね。

東京都／小島　遊

憂い顔の閑丸。天草降臨ではやや影が薄くなってしまったが……。

神奈川県／イムア

女性人気急上昇の蒼月。線の1本1本までキレイに描かれてます。

広島県／瀬戸田　華夜

根強いファンは多いのに投稿が少ないのは確か。がんばれナコFAN!

北海道／さいが氷子

常連さいがさんのイラスト。やはり影のあるキャラに惹かれるね。

「カラー化って言ってもどうせ今号だけだろ」と思っている読者の方々。今度はホントです。ついにカラー化。これからはみなさんの美しいカラーイラストを掲載していきますので、どんどん投稿してくださいね。

あて先
〒103東京都中央区日本橋箱崎町24-1.
ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン
編集部内
「SNK WORLD'97」係まで

フローチャート、あなたはどのタイプ？

あなたは青山ようこさん？（A）
ゲームは当然、MVSで購入。身の回りをSNKグッズでかため、ファンクラブは当然入会。そんなあなたはまさにファンの鏡です。友人をSSCに入会させてさらに愛を深めることをお勧めします。

何かが足りないと思わない？（B）
SNKゲームは当然好き。もちろんゲーセン通いは日課というあなた。ゲームやキャラクターへの愛は十分あるのに、何かが足りない。今すぐ入会して会員証をゲット。心のスキマを埋めましょう。

ただのゲーマーに魅力なし（C）
あなたは節操なしの格闘ゲーマー。面白ければ何でもプレイするという姿勢はいいんだけど、キャラクターも好きにならなきゃね。まずはSSCに入ってキャラクターへの愛を知りましょう。

SNKって知ってる？（D）
あなたはサタマガをすみからすみまで読んでますか？ まずはSNKを知ることから始めましょう。SNKのゲームを知るために、まずはSSCに入ってその素晴らしさを知ることからお勧めします。

週刊化記念、今回のプレゼントは以前好評だったSNK特製パンフセットがまたまた登場だぞ。ほしい人は、当コーナー「特製パンフセットがほしい」係と明記の上、応募してね。締め切りは2月13日（消印有効）。

「天外魔境」のラジオ公開録音をリポート!!

レッドカンパニー酉の市通り!!

A JACK-OF-ALL TRADES RED COMPANY

1月18日に公開録音が行われた「天外魔境」のラジオ番組を紹介。出演者のインタビューもあるぞ!!

天外イベントで九段下が燃えた!!

1月18日土曜日、快晴。「天外魔境　第四の黙示録」が発売されてから5日目のこの日、九段会館で文化放送主催によるラジオの公開録音が行われた。「天外魔境～無国籍食堂」と銘打たれたこの公開録音には、普段ラジオのリスナーや熱狂的な天外ファンが押し寄せた。16時から始まった公録の舞台に、パーソナリティの山口勝平さんと桜井智さんが登場すると、会場内は大きな拍手に包まれた。2人は軽妙なトークで終始ファンの心を捉えていたぞ。

広井王子氏と折笠愛さんも加わり、トークのボルテージも上がる。

なんと、あるコーナーでは勝平さんが青汁を飲むという一幕も!!

「天外歌謡ショー」で勝平さん、智さん、愛さんがその美声を披露。

後半は広井氏と愛さんも登場し、4人で恋愛論を過激に展開。このあとは3人の声優さんによる「天外歌謡ショー」で、場内のボルテージも最高潮に達した。ファンも大満足の1日だったに違いない。

ラジオも文化放送でON AIR中!!

やあ、みんな!「第四の黙示録」は楽しんでくれているかな？　え？天外ワールドをもっと知りたい？それなら毎週金曜日の夜9時には、文化放送（1134）をチェックすることをお勧めするね!　ラジオドラマ、「天四名作劇場」をはじめ、天外情報満載だよ!　君の熱いハガキを送ってくれるとうれしいな!　みんな、今度はラジオで天外しようぜ!!

あて先：〒160-02　文化放送「天外魔境　無国籍食堂」まで。

広井 王子氏

ファンのみんなの姿が見られてご機嫌だった王子様。「天外」もご存知のとおり大ヒット中!!

桜井　智さん

みんな、夢見の活躍を楽しんでいるかな？　智さんの声を「第四の黙示録」で堪能せよ!!

山口 勝平さん

今回はエース役で出演。好演技が光る。「天外」に勝平さんは、もはや欠かせない存在に。

折笠　愛さん

サムを演じる折笠さん。男の子から魅惑的な女性キャラまでこなす演技力には脱帽モノだ。

イベント後の楽屋で出演者の皆さんを直撃!!

イベント楽しかったよ!!

本誌■今回の公録も含めて「天外魔境」という作品をどう思われますか。

桜井■とってもたくさんの出演者ですごいびっくりしました。夢見は自分の感情を出さないキャラクターなので、ちょっと難しかったような気もします。でも、いざという時は強い子なんですョ～。ゲームはオープニングだけ見させてもらったんですですけど、私も早く楽しみたいです。

山口■今日はすごいなって思いましたね。ラジオをやっている時ってハガキとかいっぱいいただくんですけど、どうしてもマイクを通してみんなに話すことになるんです。それが公録という形を取ると、直に聴いてくれている人たちがこんなにいるんだという、ましてやみんなが楽しんでいてくれるのを見ると楽しいです。

折笠■ラジオではリスナーが、今どういう風に聴いているかわからないじゃないですか。でも、公開録音をするとその反応がダイレクトに伝わってくるので、自分もいつもよりイキイキしてくるのがわかるんです。

広井■「天外魔境」は最初にやった時、どこへ持っていっても相手にされなくて、自前で広告をうって顔写真載せて、演技というのがいかに必要かというのを主張してきた。良いセリフを書いても、素人じゃ言えないんだよって。それを生かすべき演技というのが必要で、それはプロじゃないとできない。そういう方を集めて、銀盤の中にメディアを作ってきたつもりなんです。そして10年戦ってきてやっと終着点が僕自身は見えた。僕は「天外」をキャストの皆さんが出たいなと言ってくれるソフトにしたい。キャラクターゲームというものの完成型を、これからさらに押し進めていきたいですね。

折笠■キャストって、どのように決められたんですか？

広井■もうセリフを書いている時からです。僕あんまり詳しくないですから、TVを見たりしてキャストを探しているんです（笑）。

本誌■ファンに一言をお願いします。

桜井■今年はデビュー10周年なので、何か新しいチャレンジもしてみたいですね。今年中に「天外」全面クリア～ムリかな……（笑）。

山口■公開録音をやると、すごく自分自身が感動するんですね。本当に皆さんに支えてもらって、僕たちはあるんだなと。ファンの皆さんに対しては、自分自身も「天外魔境」という作品とすごく長く関わらせていただいています。ゲームは声だけ入れておしまいというのが多いので、そういう中にあって通常のアニメーションをやっているより支持されるキャラクターをいただけたというのはありがたいことだと思いますし、それを支えてくださってる方たちに感謝しています。これからも「天外魔境」を愛してください。

折笠■登場するキャラクターというのは、プレイしている人がドンドン自分の思いを膨らませて育てていくのだと思うのです。その辺の感情移入したこと、感想などをハガキに書いてぜひラジオのほうに送ってください。楽しみにしています。

広井■私は確かに船長みたいに船に乗っていますけれども、実際に動いていくのはスタッフの方ですから。「第四の黙示録」は2年間の血と汗の結晶です。それが銀盤の中に収まっていますので、ぜひ最後までプレイしてください。

これからも天外ワールドを応援してね!!

新時代のデジタルメディアと仲良くお付き合いするための１ページ

デ・ラ・GAMEWARE

DJ.NAMo(25)

えー雑誌が週刊化ってことで、このコーナーもちょいとイメチェン。さすがに毎週登場とはいきませんが、これからもGWの情報をばっちりフォローしてきますんでよろしく。進行は〝ロマン症候群〟ことNAMoです。

ＧＷ４号からはじまるビッグプロジェクトは

ユーザーと一緒に作るRPG

金魚姫のシャーベットだった！

お手軽&バラエティ性豊かなGWに、ついにオリジナルRPGが登場します。しかも今までのRPGにはない、珍しいウリがあるんです。

「金魚姫のシャーベット」は、GWの１コーナーという位置づけでありながら、それにとどまらないスケールとフレキシブルさを備えた、野心的なRPGタイトルなんです。まず、３月発売予定のＧＷ４号では、ゲームの大枠の世界観や主要登場キャラクターの設定が収録されます。そのキャラクターがどのように動き出し、どんな物語を展開していくかは、この時点では明らかにされません。そういったブランクな要素を考えていくのは、他でもないＧＷユーザーのアナタ！　つまり、ＧＷ４号で募集するRPGの様々なアイデアが、５号から本格スタートする本編に反映されていく、というわけなのです。募集要項などの詳しい内容はＧＷ４号で実際に確認してもらうとして、このコーナーではソフトの開発経過などをつぶさにフォローしていきたいと思ってます。メーカーとユーザーがここまで連動して作り上げていくスタイルのゲーム（しかもRPG！）は未だかつてなかっただけに、今後の動向に期待したいですね。

基本となる脚本は、あの（？）浦沢義雄氏　原画・キャラクターデザインは、映画 RANPO （奥山バージョン）のアニメ部分などを手掛けた名倉ヤスヒロ氏が担当する。ムービーなども効果的に使うというから、奇妙奇天烈なファンタジー世界を打ち出してくれそうだ

世界観は「不思議の国のアリス」＋家電!?

NAMo(25)のひとりごと

ポリゴンかっこいい！　とか、ストーリー涙！　といったのがウリになっている32ビットマシンのRPG事情。そんな中に登場した「金魚姫のシャーベット」は、それらとはまったく違った部分──ユーザーのアイデア・要望が即座に反映されるという企画性で勝負する、GWの〝連載〟という特徴を利用した斬新な試みだと思います。あとは、この企画にユーザーがどれだけのるか、そしてGE側が募集したアイデアをいかにまとめあげるかがポイントでしょう。増大するカオスと、それに対抗するコスモスのせめぎ合い。見た目はかわいらしいけど、構造的にはサイバネティックなRPGなんですね。

今回は都合上１ページでしたが、次からはまた見開き構成になると思いますので、おたよりその他いろいろと寄せてみてください。まだはっきりとしたことはわかりませんが、隔週くらいのペースでいけたらなー、と思ってます。とりあえず次回は、GWのもう１つの隠し玉が紹介できそうです……って、おいおい、いったいいくつコンテンツがあるんだよ、GW。２枚組パワーは末恐ろしいなあ。

あてさき　〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部「デ・ラ　ゲームウェア」係

※ハガキを採用された方にはテレカと粗品をプレゼントします。

NAMo'S TALK

●TV番組「たけしの万物創世」は貴重な映像が見られるので、毎回楽しみにしています。ＧＷでもアオウミガメの出産シーン的なレア・ムービーを収録してくれればいいのに。だめですか？（大阪府・梶原忠志）　NAMo：あ、それ個人的には賛成。わしもNHKの「いきもの地球紀行」とか、ファンのくちなんで。「さーて次回のＧＷにはライオンの狩りの映像が満載だぞ！」って、原稿で書いてみたいなあ。

SEGA 公認!! AM1研 だいなまいと!

週刊化に伴い、このコーナーのタイトルロゴも一新！ これまで以上の情報内容でお届けできるように頑張ります!!

SEGA AM R&D DEPT. #1 OFFICIAL CORNER!

セガスキー スーパーG
SEGA SKI SUPER G

●セガ●稼働中●MODEL2

START
GOAL

スタンダードコースのポイントをチェック!!

君はもう、この冬一番の要チェックゲーム「セガスキー スーパーG」をプレイしたかな？ タイプの異なるコースが3つあるので、楽しみ方も3倍だ!!

さて今回は、初心者でも比較的楽に滑ることができる、スタンダードコースのポイントをチェックしてみよう。このコースをうまく滑るコツとしては、スピードをやさしく扱ってあげることだ。このゲームは、普通のカーレースゲームと異なり、グリップというものがないのが特徴。そのため、カーブなどで無理に曲がろうとすると、転倒などの原因となってしまう。そのため、ちょっとしたミスで思いどおりにいかなくなるぞ。

①赤い旗を目指せ！

スタートしたら、2つ目の赤い旗門の左側の旗めがけてまっすぐに滑っていこう。

②着地点が重要

最初の大きなカーブのあとにあるジャンプでは、斜面の中央に位置をとるように。高すぎても、低すぎてもダメだ。

③両サイドの岩壁に注意

カーブを曲がると現れる岩壁。コースが急に狭くなるので、すばやくコースの中央をとろう。

確実に旗門を通過

チェック！

旗門は慎重に通過すること。ここでのミスが、後々にまで関ってくることになる！

④分岐は左へ

このあとの旗門通過のことを考えると、今のところ分岐は左のコースへ行ったほうがいいようだ。

⑤気球を目印にジャンプ

ジャンプする角度で、気球の位置は変化してしまうが、ある程度の目安にはなるはず。気球の中心点を目指して飛べ!!

⑥このコース最大の難所

最後のカーブは、できるだけ内側によって曲がること。ここで跳ねてしまうと新雪の中に!!

新雪の上を滑るな!!

注意

コース上の両脇にある新雪。これはとても厄介で、この上を滑ると大きくスピードダウンしてしまう。

It's Powerful! セガAM3研 Rush!!

タイトルリニューアルでパワーアップ

これから地獄の週刊化〜。ということで、このコーナーも週刊ベースで情報をキャッチしていくぞ。早くも新作の噂も飛び交う3研をこれからもよろしく!!

SEGA AM R&D DEPT. #3

AM3研 べ〜あ〜氏

☆未掲載ハガキ30点を一挙公開!!

皆さんから毎日送られてくるイラスト、その他もろもろのグッズ関係、どうもありがとう。編集部から、AM3研に持って行くのが大変なくらいの量を送ってくれる皆さんの応援に応えて、今回は惜しくもボツになったハガキをべ〜あ〜氏にさらに厳選してもらい、敗者復活戦を開催してみたぞ。見た目、「ええっ、これがボツなの!?」という力作もあるよね。さあ、これからも「べ〜あ〜のお気に入り」を目指してがんばってくれ!!

べ〜あ〜から「ラストブロンクス」ファンに感謝のメッセージ!!

今回は「サタマガ週刊化おめでとう記念」ということで、過去の未掲載イラスト30点一挙掲載です。今、手元に過去のイラストが全部あるのですが、本当にすごい数ですね。中には1人で何十枚も送ってきてくださった方もいて制作者として嬉しい限りです。実際にはイラストだけではなく、お手紙や本などさまざまな物もいただいています。この場をお借りしてラストブロンクスファンの皆さんに心から感謝致します。　安部頴信

P.N.小島遊

P.N.P-NUT

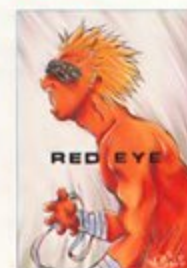
井上大子

P.N.LONG

P.N.琥瀬燿翡

P.N.亜希魚

P.N.Logゆうき

P.N.霜月メタル

P.N.秋山秋子

P.N.カプついの親父

P.N.みーる

P.N.弁当

P.N.小泉毒

P.N.Teruya/

P.N.柊まこと

P.N.ポリンちゃん♥

P.N.ブラリー杉山

P.N.ルベノJr.

鶴田敏男

P.N.鈴木屋

P.N.NERI

P.N.茅たくみ

P.N.アリサ妹

P.N.羽柳浩留

P.N.酔いどれ爺

P.N.中西ころさ

P.N.倉沢ある

P.N.すけるた

P.N.りえぞう

P.N.秋山秋子

AM3研 ぺ～あ～の『ラスブロ』イラストコーナーVol.13

白銀の世界で華麗に舞え パート2

ついにサタマガ週刊化が始まった。もちろん、まだまだ皆さんからの「ラスブロ」に関するイラストを大募集中／ イラストはもちろん、愛のこもったAM３研宛ての応援の手紙などもどんどん募集しているので、我こそは「ラスブロ」の熱烈ファンという人は今すぐハガキを送ってくれ。

ぺ～あ～のお気に入り

P.N.鯖のるん

御題イラストのペースが早くて御免なさい。締め切りを過ぎて到着するハガキを見ると胸が痛むのです。よって少しの間は御題は休止。

P.N.川野 純

これは雪を見てはしゃぐ子供を見守る保護者達だな。味のある黒澤と丈以外にも、何気なく中央に置かれている財目にも注目したい。

P.N.さとちゃん

この脈絡のないシチュエーションには一体何の意味があるのか？ 実は優作は丈が嫌いなのか？ 謎だけが深まっていく１枚のハガキ。

P.N.イニシャルY.H.さん

年賀状応募ハガキですが気に入ったので掲載しました。応募ハガキでは、未知のラスブロワールドが次々と展開されていました(笑)。

これからは読者の皆さんと毎週会えるね。楽しみにしているよ。

次回のお題 フリーネタで待つ!!

あて先 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク㈱ セガサターンマガジン編集部 「AM３研Rush!! ラスブロイラストコーナー」係まで

AM3研プレス担当 第12回 のりまきトゥデイ！

～祝！週刊化!!～ でも編集は大変なのだぁの巻

最近、社内で私こと「のりまき」の妙な噂を耳にした。なんでも「のりまきは昨年10月頃極秘に結婚したらしい」とのこと。なんておめでたい話ではないだろうか。うれしくなった私は「結婚相手は誰？」と探りを入れたのだが、その辺りは不明なのであった。まあ、噂なんてこんないい加減なものなのだろう。少し残念だが、極悪な噂（例えば「小口３研部長ホモ説」{注：もちろんデマです。本人談}）ではなかったので安堵したのりまきであった。その話はさておいて、サタマガ週刊化おめでとうございます。「BEEP／メガドライブ」時代からなにかとお世話になっている私としては「ついに／」なんて感じで大変嬉しく思います。でも編集部はきっと大変なことになっているのではないかと心配です。このコーナーを担当してくれている千葉ちゃんはあまりにも忙しいので、その精神的ストレスから最近髪が金髪になってしまいました。そんなことはともかく、彼らが忙しいことは本当。編集部の皆さん、体を壊さないように頑張ってください。私も原稿を締め切りギリギリに送ってご迷惑をかけることは極力しませんから（おそらく／）。ところで、週刊化に伴ないかなり短いスパンで入稿しなくてはいけないので、「のりまきトゥデイ／」を多少衣更えしようかな、なんて考えています。しゅんすけ君（私と一緒に仕事をしている３研パブ２号）が担当している開発中アーケードゲームをそろそろ誌面で紹介したいので、その紹介も兼ねた新コーナーを作ります。もちろん、「のりまきトゥデイ」は、面白いネタをゲットしだい、やっていきますのでのりまきファン（いるのかなぁ？いや、きっといる。いるに違いない／）の方も心配ご無用／ さらなるコーナーのパワーアップといったところでしょう。これからもこのコーナーに期待していてください。編集部ならびに親愛なる読者の皆様へ、これからもご支援よろしくお願いします。　　　　のりまきより

神奈川県 鶴見区 P.N.もうオヤジ
みんな週刊化を喜んでくれているんだね。

もうすぐ登場。

ボクがしゅんすけです。近いうちに新コーナーでお会いできると思います。コーナー名は「しゅんちゃんのちょっとナルシスト（仮）」お楽しみに。じゃ、その時までアディオス、アミーゴ／

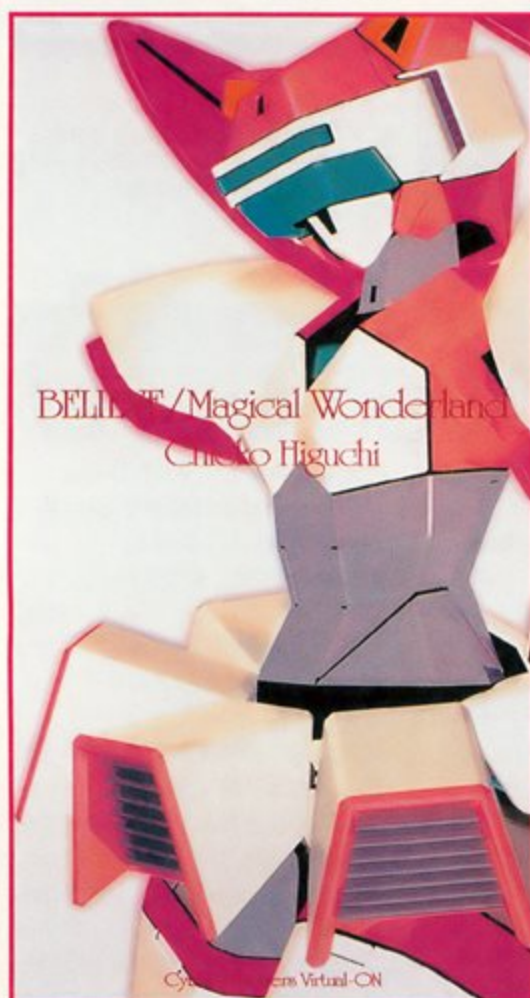
次号、AM3研の新作ゲームが登場するぞ。期待せよ!!

電脳戦機バーチャロン
クロスオーバー(仮)
XOVER
2月14日スタート!!
生みの親Dr.ワタリ自らがその世界観を語り、好評
だった「電脳戦機バーチャロン講座」が'97年2月生
まれ変わる。「2」の登場を前に多彩な執筆陣で展開
される新たなる世界。2週間後チャンネルはここへ!
It's Powerful! SEGA AM R&D DEPT. #3 Rush!!

バーチャロンサウンドCDにシングルカットが初登場!!

バーチャロンイメージソング

BELIEVE 2月5日発売!!

●東芝EMI/ユーメックス
●1,000円(税込み)
●TYDY-2082

バーチャロン・ワールドのビッグバン・プリンセス、フェイ・イェン=樋口智恵子のパワーは留まるところを知らない、らしい。

「電脳戦機バーチャロン　Episode #14 CYBER NET RHAPSODY」で注目を集めたイメージソングがシングルカットで新登場するぞ。歌い手はフェイ・イェン役を演じた樋口智恵子。今回は「BELIEVE」の他に「Magical Wonderland」もカップリングだ。見つけたら買い!

好評発売中のCDも必聴!!

●東芝EMI
●'96年5月27日発売
●2,000円(税込み)
●TYCY-5486

「電脳戦機バーチャロン オフィシャルサウンドデータ」はアーケード版のBGMのすべてを基板録りで完全収録。ボツになったサウンドも収録されたファン必聴の1枚だ。

●東芝EMI
●'96年12月21日発売
●3,000円(税込み)
●TYCY-5536

ゲームの世界に突如入り込んでしまった少年2人は、フェイーイェンと名乗るカワイイ少女に出会う。行方不明のオリジナルフェイーイェンとは?異色のドラマCDだ。

Dr.ワタリが語る'97年の新展開!

Fei-YenがシングルCDを出してみた!

予想通りの賛否両論ぶりで、笑うしかないバーチャロン2ndCD「サイバーネットラプソディー」。関係者の喜怒哀楽をよそにフェイ・イェン=樋口智恵子の元気度は上限を知らない。「'97年はパワー全開で頑張ります!(本人談)」…いいこと言うじゃないか! 私の方はゲーム製作に集中させてもらうんで、そっちは任せたぞ、樋口! 内容は「サイバーネットラプソディー」のテーマソング〝Believe〟に加えて新曲〝Magical Wonderland〟を収録した超強力仕様。発売日が2/5のこのCD、バーチャロンファンへバレンタインプレゼントという趣が濃厚だ。みんな、受け取ってくれ!

バーチャロン講座が変わる!

とにかく! 同じタイトルでいつまでも似たようなことをやっているのもなんなので、次回から模様替え。タイトルは〝Virtual-on X over(バーチャロン・クロスオーバー)〟。私を含め複数のスタッフによる様々な切り口のコラムレポート満載の超ためになるコーナーに格上げされる予定だ。バーチャロンを中心としつつも、それにとどまらず、その周辺を取りまく様々な状況に深く突っ込んだ話題が提供できれば、と思っているんで期待してもらいたい。スタッフも野心や下心、不安(?)を抱いていて、今からハラハラドキドキだ。これだから人生やめられない、よね?

OFFICIAL CORNER

AM2研 EXPRESS WEEKLY

週刊化にともない、AM2研コーナーもデザイン一新／　その名も「AM2研エクスプレス・ウィークリー」だ。セガバンダイ合併後はセガAM2研もセガバンダイAM2研とか言うのかは、まだ未定。今週は「メガミックス」最後の謎に迫る／

CONTENTS

今回は「ファイターズ メガミックス」最後の（？）隠しキャラの秘密を明かすべく、スタッフが結集。おなじみ片桐、片岡両氏（右2人）にメインデザイナーの加藤陽仁氏らが最後のエピソードを語るぞ。

ファイターズメガミックス 隠しキャラの秘密を語るぞ！

絶対わからない裏技がまだ隠されている!?

本誌■「ファイターズ メガミックス」の隠しキャラとかですけど、最終的にはスゴイことになりましたよね。ステージ自体も、何かコメント取った後でずいぶん変わったりして、大変だったんですけど（笑）。

片岡■いやー。インタビュー受けた後でやっぱり作ってやろうじゃんとかなったり、某雑誌の予想記事見て、可能性低いヤツをあえて入れてやろうとか、結構リアルタイムで変えていっちゃったんで（笑）。雑誌社の方も対応するのが大変でしたよね。

本誌■キッズのアキラとサラが入ってますけど、「バーチャファイターキッズ」のキャラとは違いますよね？

片桐■ていうか、「VF3」のキッズ（笑）みたいな。要は「メガミックス」版のアキラとサラをそのまま子供に落としたものですから。

片岡■でも、CPUのキッズアキラ強いですよ。

片桐■スゴイ勢いで連打してきますから、コツがわからないと怖くて近寄れませんからね。

本誌■他にもじつはいろいろ隠しキャラいますよね。クマちゃんとか。

片岡■1P、2Pはおいといて、3P、4Pってじつは別条件があるんですよね（※条件はまだ秘密）。

片桐■最初は、手に枕を持って、ナイトキャップかぶった、お休みパンダちゃんとか、大きいニンジン持ったウサギちゃんとかだったんだけど、結局ものすごいものになりましたね。でも、3Pも4Pも、とりあえずAM2研のキャラですから。

本誌■へ？　3Pってどこが？

片桐■あれはですねー、「ソニック・ザ・ファイターズ」のエミーが上から降らす物体の中に入っているやつなんですよ、じつは（笑）。

加藤■絶対、わかんねー。

片岡■でも、デザイナーから元データもらってきたら、あれに手がついて、足がついてた（笑）。あと、4Pのヤツは某誌の予想で出るわけないでしょ的に入ってたのを見て、それじゃあ作っちゃおうってなって、2時間弱で作りました（笑）。

片桐■ホントはあやうくロボピッチャまで入れるところでしたよ（笑）。

片岡■あと1カ月時間があったら、絶対ロボピッチャ入れてたよね（笑）。

片桐■いや、1週間あったらモーションまでちゃんと作ったっすよ（笑）。

本誌■今回ホーネット号とか公開になったんですが、あれは？

片桐■ステージいいでしょ。フーン、フーンとか車の音がしてて（笑）。

加藤■本当は後ろに車を走らせたりしたかったんだけど、ちょっとできなかったんですよね。

片桐■最初は四輪ドリフトとか、敵を車の運転席に乗せて走るとか、ひき逃げするとか、いろいろアイデアはあったんですけどね（笑）。

本誌■立ってクニャって曲がるのがいいですよね。

片岡■FR車なのに、なぜ前輪が？とかそういうつっこみはなし（笑）。

片桐■じつはこいつ四駆だし（笑）。あと、最初体重を2トンぐらいに設定していたんだけど、全然飛ばなくて（笑）。結局スタッフの大島と同じ体重にしてありますんで、よく飛ぶようになってます（笑）。

片岡■ああ、あと言い忘れてたけど、名越さんありがとうって感じ。

加藤■よく許してくれたよね。

片桐■じつはまだ見せてない（笑）。一応説明はしたんだけど。

片岡■「車が戦うんですけど、いいすか？」って言ったら、「ん？　おお、いいよ」とか言ってたから。「スカッドレース」でかなり忙しそうでしたからね。

本誌■他に何かスタッフオススメの楽しみ方とかありますか？

片桐■ありますよ。トレーニングモードのOKマークのタイムアタック。あれがじつは熱い（笑）。全部で1800ぐらい技があるんですけど、スタッフの間じゃ、ストップウォッチ持って、タイムアタックやってますから。本当はタイムアタックモード入れたかったぐらいですよ。ヨーイドンで、そのキャラの最初から最後まで何秒で全部OK出せるか競うんですけど、これが熱い。誰か自己ベスト送ってきてほしいですね。

本誌■最後に、年末の新作予定は？

片桐■「スカッドレース対バーチャレーシング」。ウソ（笑）。今年はサターン版「VF3」でしょう。

本誌■期待してますよ。

ここでタイムアタックというのが熱いのだ。自由応募歓迎だよ。

ファイターズメガミックス FIGHTERS MEGAMIX

ファイナル(?)裏ワザ大公開!

これまでも数々の隠しキャラや裏ワザが発表されてきたこのメガミックスだが、今回でほぼすべてが揃ったことになる。そして残りは……まだあるのか!?

SPECIAL 1 追加オプションのすべてを公開!

ゲームを1回でもクリアした人はもうすでに確認していると思われるこの追加オプションモード。全9項目の出現条件がすべて判明したのでここに公開しよう。

ただ単に出現させるだけなら1Pモードをクリアすれば OKだ。

ただしその場合、選択できるのは2項目のみ。他は条件を揃えよう。

出現条件
1Pモードをクリアする

名称	効果	使用条件
① BGM ON/OFF	ゲーム中に流れるCD音源のBGMのON/OFFができるようになる。効果音をじっくり聴きたい時のため!?	これは条件を満たさなくてもいい。追加オプションの項目が出ていれば、いつでも選択することが可能。
② ENDING BGM	エンディングのBGMを聴くことができる。A~Iコースまでの9曲が選択可能。選べるのはクリアしたステージの曲のみ。	これも追加オプションが出た時点で出現する。ただし、クリアしていないコースのエンディングの曲を聴く事はできない。
③ 1P NO DAMAGE ON/OFF	このスイッチをオンにすると1P側のキャラクターが無敵になる。1Pモードをはじめとするすべてのモードで有効。	A~Iコースまですべてをクリアしつつプレイラウンド数が500ラウンド以上になっていることが条件。かなり大変だぞ。
④ 2P NO DAMAGE ON/OFF	同じく2P側のキャラクターが無敵になるスイッチ。1Pものと同様にすべてのモードで有効となる。	出現条件は1P NO DAMAGEのものと同じ。1P側が出た時に2P側のものも同時に出現する。
⑤ HYPER MODE ON/OFF	これをオンにするとすべての技の硬化時間がなくなる。バイパーズにあったものとは違い、アーマーを脱ぐ必要はない。	単純に100ラウンド以上プレイすれば出現。カウントはラウンド数なので、通常なら50ステージプレイすれば出るはず。
⑥ TRAINING ENEMY	トレーニングモードの相手を自由に選ぶことができる。重量別の相手に対しての各種トレーニングが可能となる。	全コースをクリアし、トレーニングモードのOKを600個以上つければ出現。マークは合計数でキャラ、技はどれでもいい。
⑦ SURVIVAL STAGE	通常ウルフのステージであったサバイバルモードのステージを任意に選ぶことができる。選べるのは壁有りステージのみ。	全コースのクリアとサバイバルモードを10回以上クリアすれば出現。全コースクリア後なら出すのは簡単だ。
⑧ PORTRAIT	エンディング時に表示されたボーナスポートレートを表示する。全9コース×3枚すべてを見ることができる。	A~Iまでの全コースをクリアした時点で現れる項目。時間はかかるが難易度を「超簡単」にしておけば簡単。
⑨ BOOK KEEP	プレイ時間などのバックアップデータを表示する。2ページ目はトレーニングモードのOKマークの数が表示される。	これもポートレートの項目同様に、1Pモードの全コースをクリアすればいい。表示中はボタンでページをめくれる。

SPECIAL 2 F14-XXも登場!!

キャラクターとしてではないが、なんと「アフターバーナー」のF-14XXも登場することが判明。出現場所はB.M.ステージ。ラウンド開始時に1P2P両方のXボタンを押しておけば出現するぞ。

モードはどのモードでもいい。B.M.ステージが始まる前に両コントローラーのXボタンを押しておこう。轟音とともに超高性能戦闘機F-14XXが飛び去っていくぞ。

やり方
B.M.ステージスタート時に1コン、2コンのXボタンを押しておく

SPECIAL 3 トレーニングモードのBGMセレクト

ファイティングバイパーズにもあった裏ワザ。トレーニングモードのコマンド表示時にLかRボタンを押すと、BGMが各ステージのものに変わる。

誌面では伝わらないが、BGMは確かに変わっている。Rボタンで1曲送り、Lボタンで1曲手前のものに戻る。レンタヒーローなど特別なBGMはクリア後に選択可能。

やり方
コマンド表示中にLかRボタンを押す

SPECIAL 4 デクがデクになる!!

これは追加オプションの項目⑥を出す前のチョイ技。1PモードのA~Dコースクリア後、トレーニングモードの技50個にOKマークをつけると、同モードの相手が1/2の確率でデクの姿になるぞ。

いつものボールキャラから、愛らしい(?)デクの姿に変わる。割と簡単に条件が揃ううえに、Gコースクリア前に出る可能性があるので、偶然発見した人は驚いただろう。

やり方
1PモードのA~Dコースをクリアし、トレーニングモードのOKマークを50個以上つけると1/2の確率で出現

AM R&D DEPT.#2 セガAM2研

最後の隠しキャラはシャレがきいてます?

今回の目玉はやはりF-14XXでしょうか。本当はヘリと同じようにずっと飛ばせていたかったんですけど、効果的にいまいちで、やったとしても毎回出すのはうっとうしいなと思ったんで裏技的に入れておこうと考えました。飛行機の資料がなかったんで、近くのショップでSEGA AGESのアフターバーナーを買ってきてデザイナーがモデリングした力作です(笑)。ファンサービスと考えてもらえれば。追加オプションのほうは、それぞれ出す条件が厳しいほど有効なものと考えてもらえればいいでしょう。回数的に難しいのはノーダメージの500ラウンドだけだとは思いますけど。(AM2研・片桐)

次のページは最後の隠しキャラを大解説! これで完璧!!

DEKU

隠しキャラを探せ！デク

NEW

出現条件
1Pモード
Hコースクリア

1P COLOR　2P COLOR

AM2研 デザイナーから
クマチャンを作った女性デザイナーに自由に作らせたのがデクです。最終的に個性爆発キャラになりました。

デクのステージ
トレーニングステージ(TRAINIG)

デクのステージはトレーニング面。基本的には薄暗い感じで、対戦時にはあまり使われそうにないのだが、何かとよく見るステージだ。リング中央には「ファイターズメガミックス」の文字が大きく書かれている。

デクの勝ちゼリフ・ポーズ

デクに勝ちゼリフはない！ そのかわりに、マラカスを鳴らしながら両手を広げて片足でバランスを取るぞ。

AM2研から・スーパーオリジナルキャラの秘密
最初はトレーニング面に出すキャラの予定だったんですが、スゴいキャラになったので、単体として登場させました。主戦力にあの〝昇り蹴り〟があるのですが、膝は全然リーチがないし、スキもめちゃくちゃ大きいです。

覚えておきたい固有技
すべての技を使ってこそデク！

技数が少なく、攻める時にどの攻撃を出していいか悩んでしまいそうだが、隙の少ないしゃがみパンチから、中段攻撃と投げの2択と割り切って攻撃するだけでかなりいける。また技自体の持つダメージも他キャラと比べて高い方なので、相手の技をガードした後に反撃を狙っていくだけでも勝つことは可能だ。楽しい試合展開を望むなら、デクサマーやデク・ザ・バイオレンスを狙うだけでもいい。

デクミドルキック　⇨Ⓚ　中段攻撃

リーチがあり、相手に受け身を取られせなければ、大ダウン攻撃が追い打ちで決まる。牽制として使えるが隙があるので注意。

デクヒザ　⇨Ⓚ　中段攻撃

デクの持つ中段攻撃の中でもスピードがあり、使える技の1つ。相手の連係に割り込むには、Ⓟではなく、これでいこう。

デクジャンプハンマー　⇧Ⓟ　中段攻撃

小ジャンプ攻撃のため、相手の下段攻撃を読んだ時に使うのがよい。うまく決まれば相手からダウンを奪うこともできるぞ。

デクローリングソバット　⇧Ⓚ　中段攻撃

小ジャンプして着地際に⇩Ⓚボタンを押せば、下段攻撃も出せるのが○。相手の起き上がりには小ジャンプからの2択だ！

CHECK POINT デクサマーの秘密
一撃必殺として有名なサマーソルトキック。だが、デクが使うサマーソルトは、開発通称〝ダメサマー〟と呼ばれる通り、一回転できないで自分もダメージを受けてしまう。ノー//

「元はただやられるだけのキャラを作りたかった」というデク。デクサマーは相手と同様のダメージに。（AM2研）

これっきゃないコンビネーション

基本技の連係は、デクアッパー以外に見あたるものはない。そのかわりと言っては何だが、肘技が強く相手がしゃがんでいるときに決まれば、よろめかすことができる。対戦の中では多めに肘を狙い、よろめいている相手に素早い打撃技を決めていこう。もちろん肘の後に2択攻撃もいける。

デクアッパー ⇦Ⓟ → デクアッパー ⇦Ⓟ

中段攻撃から中段攻撃へのコンビネーション。ディレイも効くため、1発目で相手の攻撃を誘うこともできる。決まっても相手がダウンせず、空中コンボをここから狙うことはできない。

デクヒジ ⇨Ⓟ → デクローカットキック ⇧⇩Ⓚ

相手をヒジでよろめかした後、小ジャンプから中段or下段の2択でプレッシャーをかける。パンチ連打などで暴れてくる相手には、ミドルキックやデクサマーを狙うのもいいだろう。

決めてなんぼの連続技

打撃技で相手を高く浮かせることのできないデクは、バイパーズモードで受け身を取ってもらわないと連続技を決めることができない。相手が受け身を取らなければ大ダウン攻撃で確実にダメージを奪ったほうが良く、一瞬の判断ですべてが決まる。

デクヒザ ⇨Ⓚ → デクパンチ Ⓟ → デク・ザ・バイオレンス ⇦⇧⇩⇧⇨Ⓟ+Ⓚ+G

デクヒザのみならず、デクパンチが入った後にも受け身を取ってもらわないと決まらないコンボ。

デクローリングソバット ⇧Ⓚ → デクパンチ Ⓟ → デクサマー ⇦Ⓚ

デクローリングソバットから決める連続技。壁限定のコンボ。ダメージには期待できる。おためしあれ。

投げ技を使い分けよう

ダメージ的にはコマンド投げよりも通常投げのほうが高く、見た目は貧相だが、通常投げを狙っていくのがいいだろう。何度か決めて、投げ抜けをされ始めたら、その時初めてコマンド投げに切り替えるのだ。コマンドも⇨⇦Ⓟ+Ⓖと簡単で使いやすいぞ。注意点は、投げ技自体の数が少ないので、ばれやすいこと、かな。

横投げ、背後投げはない。したがってエスケープして相手の側面を取った後は、打撃技で攻めていくしかない。相手との角度をよく見て、即座に状況判断しよう。

ボーリングの球のように相手を転がす、面白い。

投げた後、起き攻めにいきやすく使いやすい。

デク技リスト

技名	コマンド	備考
デクパンチ	Ⓟ	
デクヒジ	⇨Ⓟ	
デクアッパー	⇦Ⓟ	
デクアッパーアッパー	⇦ⓅⓅ	
デクハンマー	⇩Ⓟ+Ⓚ+G	
デク・ザ・バイオレンス	⇦⇧⇩⇧⇨Ⓟ+Ⓚ+G	
デクシャガパン	⇩Ⓟ	
デクキック	Ⓚ	
デクミドルキック	⇦Ⓚ	
デクヒザ	⇨Ⓚ	
デクシャガンデケー	⇩Ⓚ	
デクフォール	⬆Ⓟ	
デクハンマーフォール	⬆⇩Ⓟ	空中
ジャンプトークラシック	⬆Ⓚ	
フロントジャンプトー・クラシック	⬈Ⓚ	
デクフォーリングケツ	⬆Ⓚ	空中
デクフロントエアキック	⬆⇨Ⓚ	空中
デクバックエアキック	⬆⇦Ⓚ	空中
デクエアダイブ	⬆⇩Ⓚ	空中
デクフレアトー	⬆Ⓚ	着地ぎわ
デクフレアキック	⬆⇩Ⓚ	着地ぎわ
デクジャンプハンマー	⇧Ⓟ	
デクローリングソバット	⇧Ⓚ	
デクサマー	⇦Ⓚ	
デクローカットキック	⇧⇩Ⓚ	着地ぎわ
デク・ザ・ダーティー	⇩⇦⇨Ⓚ	人間には入力不能
デクターンナックル	Ⓟ	敵背後
デクターンナックルパンチ	ⓅⓅ	敵背後
デクターンキック	Ⓚ	敵背後
デクスピンキックターン	⇧Ⓚ	敵背後
デクローターンパンチ	⇩Ⓟ	敵背後
デクロースピンキックターン	⇩Ⓚ	敵背後
デクナイスカン	Ⓟ+G	敵近く
デクスクラッチ	Ⓟ+G	敵近く壁が前
デクタグハンドウォールクラッシュ	Ⓟ+G	敵近く壁が後
デクベアーハッグ	⇨⇦Ⓟ+G	敵近く
デクバナナバーガー	⇧Ⓟ	敵ダウン
デクスタンプ	⇩Ⓚ	敵ダウン
デクボディーアタック	Ⓟ	走り中
デクバナナアタック	Ⓚ	走り中
ランニングジャンプキック・クラシック	⇧Ⓚ	走り中
デクランニングスピンキック	⇩Ⓚ	走り中
デクヘッドアタック	Ⓟ+G	走り中
デクスライディングキック	⇩Ⓚ	走り中

私、脱いでも強いんです

HORNET

隠しキャラを探せ! ホーネット号

出現条件
1Pモード
1コースクリア

1P COLOR　2P COLOR

AM2研デザイナーから

作ったデザイナーが相当車が好きでして、細部までこだわってますね。ボンネットの中身も見てください。

AM2研から・脱いでから強いホーネット

最初は適当にパンのモーションを入れてたのが、わりと好評だったんですね。脱アーマー後が強いのは、車の形じゃなければなんでもアリかと思ったので(笑)。だからアーマー脱いだらパンです。鉄だけに鉄山靠なんて。

NEW ホーネット号のステージ

サーキット(DAYTONA)

あるサーキットコースのど真ん中に設置されたリング。この日レースは開催されていないようなので、観客は試合を見に来ているものと思われる。音楽はもうおなじみのローリングスタートの曲。

ホーネット号の勝ちゼリフ・ポーズ

車なのにピョンピョン跳ねまわるホーネット号。車なのでセリフももちろんなし。かわりにエンジン音が鳴る。

覚えておきたい固有技

基本技を覚えてレッツゴー!

ホーネット号はカウルが、あるなしによって固有技もかわってくる。カウルがある時は技が少なく、強力な技もないので、ここではカウルがない時の技を紹介しよう。ホーネット号の基本戦法としては判定の強い中段攻撃をメインに、2択でいく戦法がオススメできる。ただカウルがない状態での戦いになるので、相手の攻撃をしっかりガードしないと、大ダメージを受けるぞ。注意しよう。

スピリットエルボー ⇦⇨Ⓟ　アーマー破壊技
いったん身を引いてから相手にエルボーを喰らわせる技。判定も強く相手を壁際に追いつめることができるのでオススメ。

ハイスピードデーモンペイン ⇨⇨Ⓚ　キャンセル技
この技は攻撃判定が出てからⒼボタンでキャンセルをかけることができる。この技をガードさせてからの2択などが有効。

アイアンマウンテン ⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ　アーマー破壊技
相手の懐に飛び込み背中で体当たりをする技。ダメージも高く、この技をガードさせた後も自分が有利なのでぜひ狙いたい。

スパークイグニッション ⇦Ⓟ+Ⓚ　脱カウル技
この技で自分からカウルを脱ぐことができる。ホーネット号は脱ぐ機会が多いのでタイミングを考えて使っていこう。

ダブルドラゴンアッパー ⇨⇩⇘Ⓟ⇨⇩⇘Ⓟ　アーマー破壊技
上に突き上げるアッパーを2回連続で出す技。2発ともアーマー破壊技で、ダメージも高め。1発止めなどで相手を翻弄しろ。

スーパーテリブルブレッド ⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ　投げ技

ホーネット号のコマンド投げ。相手を捕まえて頭突き?をかます。この投げの後、2択のチャンス。投げか中段攻撃でいこう。

オススメ空中コンボ

カウルがない状態のホーネット号には、アーマー破壊技やダメージの高い技が多数あるので、相手を浮かした後は大ダメージを与えたり、一発逆転を狙うことができる。ステージが壁ありだとチャンスも多いのでぜひ覚えておきたい。

基本的に相手はノーガード状態なのでダメージの高い技を入れればいいのだが、このゲームの見せ場として考え、自分だけの空中コンボを作り、対戦相手に決めるという楽しみ方もあるぞ。

ファイアーアッパー ⇧Ⓟ → スーパーストレート ➡Ⓟ

バイパーズモードの場合、相手を浮かすことができても受け身を取られてしまう時がある。その時はタイミングをずらして対処する。もし相手が飛び蹴りで反撃を狙ってくるようなら、自分からジャンプして攻撃したり、相手の攻撃をガードしてから攻撃しよう。

ファイアーアッパー ⇧Ⓟ → ハイスピードデーモン ⇨⇨Ⓚ → アイアンマウンテン ⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

ファイヤーアッパーで浮かした後、ハイスピードデーモンペインを当て、アイアンマウンテンでさらに追い打ちをする。コツは⇨⇨Ⓚのキャンセルのタイミングにある。カッコイイので狙ってみてほしい。

CHECK POINT カウルなんてもういらない!

とりあえずホーネット号はカウルを脱いでからが本番。いつまでもカウルつきだと、大事なチャンスを逃してしまう。早いうちに脱いでしまって相手を多彩な技で翻弄しよう!

カウルがついてると動きが重いし技も少ない。こんなんでどうするんでしょう。とりあえず脱げ!

ホーネット技リスト

技名	コマンド	備考
アーマー有		
フロントドライブ	Ⓟ	
ホイールリック	⇨Ⓟ	
マッドドライブ	⇨⇨Ⓟ	
フロントサスペンション	⇩Ⓟ	
リアドライブ	Ⓚ	
ダブルウイッシュボーン	⇧Ⓚ	
リアサスペンション	⇩Ⓚ	
デッドリーホイールスピン	Ⓟ+G	敵近く
ダウンフォースコンプレッサー	Ⓟ+G	敵後ろ向き近く
スーパーイグニッション	⇦Ⓟ+Ⓚ	
アーマー無		
フロントドライブ	Ⓟ	
スーパーストレート	➡Ⓟ	
ホイールリック	⇨Ⓟ	
アイアンエルボー	⇦Ⓟ	
ファイアーアッパー	⇧Ⓟ	
マッドドライブ	⇨⇨Ⓟ	
スチールアッパー	⇦⇨Ⓟ	
エルボーコンボ	⇦⇨Ⓟ⇨Ⓟ	
エルボーアイアンマウンテン	⇦⇨Ⓟ⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	
スピリットエルボー	⇦⇨Ⓟ	
ドラゴンアッパー	⇨⇩⇘Ⓟ	
ダブルドラゴンアッパー	⇨⇩⇘Ⓟ⇨⇩⇘Ⓟ	
シェルブレイクキャノン	⇨⇩⇘Ⓟ	
バイオレントシェルブレイクキャノン	⇨⇩⇘ⓅⓅ	
バイオレントファイアーシェルブレイクキャノン	⇨⇩⇘Ⓟ⇨⇩⇘Ⓟ	
シャコタン	⬇Ⓟ+Ⓚ	
レッカーイドウ	⇦⇗Ⓟ+Ⓚ	
アイアンマウンテン	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	
エルボーガン	⇦Ⓟ	
ライトブレイクダウン	⬆⇧Ⓟ	
リアドライブ	Ⓚ	
デーモンペイン	➡Ⓚ	
ハイスピードデーモンペイン	⇨⇨Ⓚ	
ダブルウイッシュボーン	⇧Ⓚ	
リアサスペンション	⇩Ⓚ	
ナックルハンマー	⬆Ⓟ	
ジャンプトー	⬆Ⓚ	
フロントエアキック	⬆⇨Ⓚ	空中
バックエアキック	⬆⇦Ⓚ	空中
エアダイブ	⬆⇩Ⓚ	空中
フレアトー	⬆Ⓚ	着地ぎわ
フレアキック	⬆⇩Ⓚ	着地ぎわ
ナックルハンマー	⇧Ⓟ	
ミドルローリングソバット	⇧Ⓚ	
トーキック	⇧Ⓚ	空中
サイドキック	⇧Ⓚ	着地ぎわ
ローカットキック	⇧⇩Ⓚ	着地ぎわ
ターンナックル	Ⓟ	敵背後
ターンダブルナックル	ⓅⓅ	敵背後
ターンキック	Ⓚ	敵背後
スピンキックターン	⇧Ⓚ	敵背後
ローターンパンチ	⇩Ⓟ	敵背後
ロースピンキックターン	⇩Ⓚ	敵背後
デットリードライブスピン	Ⓟ+G	敵近く
ダウンフォースコンプレッサー	Ⓟ+G	敵背後近く
エルボートップアローウォーク	Ⓟ+G	敵側面
ラディッシュグレイダー	Ⓟ+G	敵近く壁が前
タグハンドウォールクラッシュ	Ⓟ+G	敵近く壁が後
スローダウン	⇦Ⓟ+G	敵近く
トゥルーパワーディストラクション	⇦⇨Ⓟ+G	敵近く
スパーテリブルブレット	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+G	敵近く
カミカゼ	⇧Ⓟ	敵ダウン
トラスト	⇩Ⓟ	敵ダウン
ファイナルトラスト	⇩ⓅⓅ	敵ダウン
スカッフルキック	⇩Ⓚ	敵ダウン
ランニングストレート	Ⓟ	走り中
ランニングニー	Ⓚ	走り中
ランニングジャンプキック	⇧Ⓚ	走り中
ランニングタックル	Ⓟ+G	走り中
ダッシュアイアンマウンテン	Ⓟ+Ⓚ	走り中
スライディングキック	⇩Ⓚ	走り中
スーパーイグニッション	⇦Ⓟ+Ⓚ	

VIRTUA COP 2

バーチャコップ2

裏ワザファイナル特集!!

2研特製年賀状にデザインされたバーチャコップキッズバージョン(?)が現実に!? サターン版VC2に隠された最後の裏技を大公開! すべてを満たすファイナルコマンドもあるぞ!!

FINAL CHECK 1 おなじみデカ頭モード!

2.5頭身(?)となったコップと敵達は必見だ!!

AM2研ソフト恒例となったデカ頭モードがこの「コップ2」にも存在した。最低1回以上ファイル4をクリアしている状態で、ブックキープの「NUMBER OF GAMES」が58以上になっていると、以前話のあった????????がオープンとなり「BIG HEAD」モードを選ぶことができるようになるぞ。前々号のガンセレクトも、これをオープンさせた後に行おう。

FILE4をクリア

ファイル4は前号の裏技で紹介した面セレクトを使ってもいい。ファングを倒せ。

58回以上でプレイ

コンティニューを含めて58クレジットを消費。ソフトの値段がその数の理由。

方法

FILE4を1回クリアしBOOK KEEPのNUMBER OF GAMEを58以上にし、追加オプションに入る。

BIG HEADモードが開いたらスイッチオン。キャラクターはVFキッズほど完璧な2頭身ではなく、2.5頭身といった感じ。ゲーム中だけでなく、アドバタイズのキャラもデカ頭キャラとなる。ポリスカーに乗ったコップ登場シーンは爆笑もの。

ビッグヘッドモードだ!

FINAL CHECK 2 すべての条件を満たす最後の裏ワザ!

買ってきたばかりのソフトでもすべてが可能になる!!

1回の入力で裏技すべての条件が揃うスペシャルコマンドが公開となった。まず1P側にバーチャガン、2P側にパッドを接続し、タイトル画面で上・下・上・下・A・X・B・Y・C・Zと入力すればOK。裏技はこれで完璧だ。

方法

1Pにバーチャガン、2Pにパッドを接続し、タイトルでパッドから上下上下AXBYCZと入力する。

まずはバーチャガンが1丁必要なので用意しよう。1Pにガン、2Pにパッドを差してタイトル画面でコマンドを入力する。入力が成功すれば効果音が鳴るぞ。

裏技その他すべての条件を満たした状態になる。スペシャルウェポン使用や左のビッグヘッドモードも選択可能だ。

AM2研より

雰囲気が違うのもご愛敬!

このモードを入れることになったのは開発のわりと最後の方でした。何か面白いことないかなというときに、キッズっぽくしたらコミカルになるかな、と思いまして。頭がデカい分、多少当たり判定なんかも変わってはいます。もっともそんなに影響はないと思いますが、雰囲気は結構変わりますよね。

GUARDIAN of VIRTUACITY 大会期間延長!

2大サターン誌対抗のハイスコア大会だが、「バーチャコップ2」の難易度の高さからか、まださほどの記録が届いていないのが現状だ。そこで、AM2研サイドと交渉の結果、締切を延長し、さらなる記録の到着を待つこととなった。募集要項は下の欄外にあるとおり。記録に関わらず、参加者には抽選でAM2研グッズを多数用意。ジャンジャン応募してきてくれ!

あて先
各部門名をビデオに明記し、〒103中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンク㈱セガサターンマガジン編集部「バーチャコップ2大会」係まで。
締切は2月28日まで!

【応募要項】応募は各ステージ別と全コース部門。それぞれをノーマル、ライフ4、ガンルーズネス9、コンティニュー0、ガンセレクトオフの設定でVC1モードをプレイ。設定画面からゲーム終了までの映像をビデオに収めて、上の宛先まで送ってきてほしい。目標記録はあまり気にせず、より多くの参加者を期待して待っているぞ。なお、他雑誌への二重投稿は失格となるので注意してほしい。優勝者には2研オリジナルレアグッズをプレゼントするぞ!!

AM2研㊙情報局 VIRTUA SURF

サタマガ週刊化にともなって、AM2研エクスプレスもリニューアル中。このバーチャサーフもドンドン変わっていく予定(!?)だぞ。

次号からどんどん変わるぞ！

AM2研 NET WORKER ウメ

ウメです。今たまごっちにハマッてます。ちなみに9歳です。

いよいよ始まりました、「AM2研エクスプレス・ウィークリー」。果たして週刊サイクルでネタは持つのかと心配される方もおりますが、それは心配ご無用。これからも走り続けます。インターネットの「日刊バーチャファイター」なんて、毎日情報更新してんだから、週刊ぐらい余裕？　というわけで、お便りの紹介。

今年も爆走する光吉くん。どんなポーズもOKの彼に、励ましのお便りをぜひ。

●先日はジャッキー＆サラのクリスマスカードをプレゼントしていただき、ありがとうございました。卒論の終了直後でしたが、3日間の徹夜の疲労もブッ飛びました。（神奈川県・木下文美）

ウメ■わざわざお礼のハガキ、ありがとうございます。3日間徹夜ってスゴイですね（私もめったにないです）。ムリしないで頑張ってください。

●VF3サウンドトラックの最後の曲「For You…」という曲ですが、どうやると聴けるのですか？（名古屋市・林洋平）

ウメ■はい、光吉によると「これはアドバタイズ中にとある操作をすると聴けますよ」とのこと。うーむ、どうやらVF3最後の裏技か？

●メガミックスをプレイしていて気づいたんですけど、壁ありのステージではなぜカメラワークがジリジリとキャラの方へ動いていくんですか？　キャラが大きくなると止まるんですが……？

（京都府・いのまん）

ウメ■はい、これは片岡がコメントします「キャラクターをできるだけ大きく見せるためのプログラムが働いているからです（片岡）」

「うおぉぉ、こんなグッズもあるのか！」と毎月13日に感動するセガマガジン。見てね。

●シュンはいつもフラフラしていますけど、「気をつけ」はできるのですか？

（愛知県・佐藤恭平）

ウメ■ふふふ、あまい、あまいぞ佐藤！各攻略本に載っているキャラの三面図を見てみよう。ちゃんとシュンも「気をつけ」をしているはずだぜ！

●キッズのキャラは小さいですけど、なぜ頭は大きいのですか？

（愛知県・佐藤恭平）

ウメ■キッズだからです（笑）。

●セガグッズを3カ月に1回ぐらいのペースで、CD-ROMマガジンのような形で通信販売を行ってはもらえませんか？

（静岡県・山下浩一）

ウメ■CD-ROMマガジンはちょっと厳しいですが、セガマガジンにてグッズの通信販売を行っています。ぜひ利用してね。

●メガミックスでは、初代VFでボツになったシバが復活していて、とても嬉しいです。今年の夏コミでシバのコスプレをしていたぐらいで、復活にすごく驚いています。（茨城県・芝影狼）

ウメ■わざわざ写真をありがとうございます。似てますね（笑）。

●靴を履いたまま土俵に上がるとは、実にけしからん。（高知市・久寿米木浩一）

ウメ■どうもすみません。

「AM2研エクスプレス・ウィークリー」では、相変わらずみなさまのお便りをお待ちしております。投稿はなるべくハガキで、1枚につき1つのタイトルに絞ってくださいね。またお待ちしています。

これが芝影狼くんから送られてきたシバのコスプレ。あまりにいい感じなので載せちゃいました。

今週の表紙
サタマガ週刊化を告げるアキラ

サタマガ創刊時には「バーチャファイター1」のアキラ、月2回刊開始の時は「バーチャコップ」。そして、週刊化第1号には「バーチャファイター3」のアキラと、サタマガの節目となる号の表紙を飾ってきたAM2研のビジュアル。今回はまさに新創刊の出発にふさわしい、アキラのビジュアルが表紙だ。担当は、AM2研デザインセクション1の島野伸一郎氏。今回のグラフィックに関しては「岩山に1人夕日を眺めるアキラ。彼の瞳の奥に映るのは、最強の男に成長した未来の自分自身。今回のアキラのビジュアルは、そんなふうに感じ取っていただければ幸いです」とのこと。「VF3」の表紙は今後も予定中だ。ご意見ご要望待ってるぞ。

サタマガの新たな夜明けとダブる美しさが光る。次号はCSの「デイトナUSA CIRCUIT EDITION」だ。

ハガキ大募集!!

採用者から抽選でTシャツ+αが当たるぞ!!

AM2研と「サタマガ」編集部共同制作の特製Tシャツ。デザインは有井伸孝氏。

「AM2研Express Weekly」では、みんなのハガキを大募集しているぞ。イラストはもちろん、みんなの質問や意見に対し、AM2研が直接答えてくれるよ。ハガキは直接AM2研に渡すから、今後の作品（音楽を含む）への意見や要望も、制作の参考にされるかもしれないぞ。採用者には抽選で特製Tシャツ+αをあげちゃうからね。

AM2研ギャラリー

いよいよ週刊！　というわけでこのコーナーの採用確率も大幅UP予定。ふるって応募を。

◀千葉県・舜帝命

ランドセルと胸のアンバランスさがイイですね（←オヤジ趣味か）。

◀秋田県・鬼の絵師

アキラと葵のツーショット。アキラがちょっと怖がってるみたい？

次のセガマスコットキャラはワシや。

ウラ

KUMA

◀京都府・福知山パンダちゃん

ウラクマちゃんがいたら、ウラパンダちゃんもいるのかなぁ……？

NEW RELEASE TITLE CHECK!
発売前テストプレイ

セガサターンソフトレビュー
SEGA SATURN SOFT REVIW

サタマガ週刊化にあわせて、レビューもなんと週刊化!! これでみんなも買いたいソフトを細かくチェックできるよね。今回はシューティングで良作が！　いくぜ!!

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1カ月以内のサターン新作ソフトを対象に"お試しプレイ"を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版もしくは、途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それを踏まえて論評します。CDソフトということをご理解いただき購入の"参考意見"としてご覧ください。

REVIEWERS

Lady Users Group 女性ユーザーズ

構成員
●櫛田理子
●青山ようこ
●出口かおり
●鈴木あつこ
●稲垣美緒

コンサートで暴れようがタンス持ち上げようが平気だったお腹の子が9カ月に入った途端、早産の危機に。点滴だ薬だと大わらわ。まだ出てくるなよ。(かおり)

Game Mania Group ハイローラーズ

構成員
●池袋サラ
●ロンドン小林
●居酒屋
●ガイア佐伯
●明石家サンマン

遅ればせながら、PSの「レイスト」にハマったまま抜けられません。懸案のバイパース攻略本終了のあかつきには、スキーして温泉行って極楽ピコりたい。(ガイア)

Guest Game Writers ゲストライターズ

構成員
●TETSU
●リアル鈴木
●綱島不二屋
●ジャムおじさん
●高坂亮一／他

バーチャロンの通信対戦が非常にいい。消えかかっていた対戦熱が復活。金がかかるのが難だが、諸君、モデムを買うのだ。コードネームはトニオ。よろしく。(TETSU)

発売予定ソフト（1月31日～2月7日）

BUG TOO!! もっともっとジャンプしてふんづけちゃってぺっちゃんこ

発売中（1月31日発売）

使用サンプルの完成度	難易度	平均点
100%	普	6.0

●セガ
●5,800円（全年齢推奨）
●ACT（3Dアクション）
●制限コンティニュー制
●1人用

アメリカンヒーロー？再び
主人公は3匹の虫たち。ジャンプで敵をふんづけて、ぺっちゃんこにしちゃおう！

全部で6つあるステージは、映画世界が舞台に。

チョット地味じゃない？

縦横無尽に歩けるフィールド、自由度の高さがこのゲームだと思うんですがそれだけに、もう少し変わった攻撃方法が欲しかったね。おまけにせっかくかわいいキャラクターがいるのに、それを生かしたハデな演出があったのは最初だけ。ステージもなんか地味で……。それがこのゲームの雰囲気なんでしょうか？　ゲーム自体は丁寧に作られているし、トラップもなかなか楽しいです。のんびり遊べるアクションゲームって感じかな？　難易度は地道に行けばクリアできるレベルなので初心者でもOKでしょ。　（あつこ）

7

悪くはないと思うのですが……

マニュアルの中で「皆さんご存じ映画界のスーパースター"BUG"」とかいきなりいわれても、こんな昆虫知らん、というのが正直な感想。とはいえ、キャラクターの動きはなめらかで、それぞれのステージにある様々な罠や仕掛けも、外国のアニメを見ているようで楽しい。しかし、問題は画面の見づらさ。特に、奥行きのわかりにくさはかなり痛い。敵を踏んだつもりが踏んでなかったり、アイテムを取ったはずがとっていなかったりと……。カメラワークの徹底などをするべきだった。難易度は若干高めです。　（明石家）

5

トラップがつらいよ……

左右の移動だけではなく上下の奥行きも移動できるのがポイント。これにより立体感のあるフィールドになり、そこでのアクションの幅が拡がってかなり楽しい。前作よりキャラは増え3キャラになり、それぞれ性能が違うのが特徴らしいが、ゲームをクリアする上ではキャラの性能が影響されることは少ないようだ。トラップを回避するときはそのトラップの種類により、このキャラなら多少は有利かなと思うことがあったけど……。キャラの使い分けの楽しみがもう少しあってほしい。また、それが虫ってのもイヤ。（健崩）

6

エリア51

2月7日発売

使用サンプルの完成度	難易度	平均点
95%	普	6.66

●ソフトバンク
●5,800円（全年齢推奨）
●SHT（ガンシューティング）
●制限コンティニュー制
●1人～2人用（協力）

宇宙人もいる？
実在する謎の施設「エリア51」が舞台。バーチャガンで、エイリアンを一掃しよう！

難易度の違う、2つのモードが用意されている。

日本人も初心者もカモン！

海外ゲームといえば"グラフィックがイマイチ"とか"不親切"（いろんな意味で）という評価がまかり通っていますが、このゲームは誰もがきっと"思ったより"キレイで親切と思うでしょう。日本語にローカライズされているし、難易度をノーマルにし、なおかつバーチャガンを使えば、初心者でもかなり進めること間違いなし。それと海外ゲームの評価にもう1つよくありがちな"世界観にハマれれば"という点も、とにかく倒せば爽快のこのゲームなら心配ないでしょう。ゾンビが見るのも嫌いなら別ですが　（ようこ）

8

ファニーな怪物くんにラブ（うそ）

おー、コレはウイリアムズ製ガンシューの移植モノ!!　確かアーケード版をプレイした時は、あまりの難しさに閉口したものですが、サターン版は難易度調整がついたおかげできちんと遊べるデキになっています。名作「バーチャコップ」シリーズと比べるとゲーム展開、難易度バランスは大味で"落ち"ますが、初心者に「洋モノガンシュー独特の世界観を楽しませる」、という意味ではこんな作品もアリかなと。個人的には終盤の怪物軍団を早めに登場させ、とにかく殺しまくる内容（？）なほうが洋モノっぽいと思う。　（ロンドン）

6

81じゃないぞ

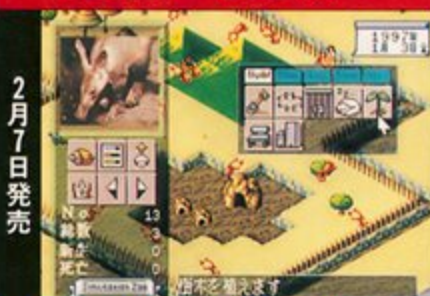
宇宙人やゾンビがわらわらと出てくる3Dガンシューティング。バーチャガンでプレイすると、敵の出現のリズムや一度に出てくる数など、この手のソフトの中ではかなりバランスが取れていることがわかります。とはいえ、メリハリのない演出や、ほとんどの敵が1発で倒せるというのに、パワーアップすると1度のリロードでストックできる弾の数が半分に減る（一時的だが）のは不満。また、腰砕けなラスボスと、ハッピーエンドもバッドエンドも英文メッセージが違うだけで意味不明なのは寂しいところ。　（高坂）

6

発売予定ソフト

	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

シミュレーションズー

2月7日発売

使用サンプルの完成度	難易度	平均点
95%	普	5.33

- ●ソフトバンク
- ●5,800円（全年齢推奨）
- ●SLG（シミュレーション）
- ●バックアップ（1コ）
- ●1人用

経営の難しさを知る？
廃業寸前の動物園を立て直す事が目標。自分だけの動物園をレイアウトしよう。

ポリゴンで描かれた、動物達の動くさまは必見。

女性ユーザーズ　生き物扱ってる気がしないのよね

経営がメインとはいえ、あまりにも動物さん達の愛想がなさ過ぎで、動きも一応ありますって感じ？　動物も種別で探索できないし。例えば「サルがいいな」と思っても「ワオメガネザル」などの学術名で、しかもアイウエオ順でしか探せないっていうのは……。レベルの問題で最初はメジャーな動物も飼えないし。また操作も結構面倒。柵を作る際に邪魔な木があったらいちいち公園コマンドを出して撤去しなきゃだし、一旦動物を放しちゃうと巣や水場も作れない。純粋に動物が好きな人にはオススメできないかも。（かおり）

6

ハイローラーズ　わかりにくい

草食動物と肉食動物を同じオリに入れるようなクソ動物園を整理して、なんとか客が入るように作り直すってのまではわかった。ゲーム開始そうそう中途半端なデキの動物園をいじらなくちゃならんのだけど、これが苦痛でしかたない。他人の尻ぬぐいをしてる感じ。散らかった物を片付けるのが好きな人ならいいんだろうけど。で、進めるんだけど、動物園を大きくしていっても画面の反応が少ない。数字やグラフがジワジワ増えても嬉しくないので……。建物の名前すら画面に表示されないし、初心者に厳しすぎ。（居酒屋）

4

ゲストライターズ　優秀な従業員が欲しい

ちまたでは育て系ゲームがブームらしい。本作も動物育成ものとしてなかなか楽しめる。しかし経営SLGとして考えた場合、初心者にはかなり敷居が高いのでは？　理由は園長自ら木を切り、柵を作り、餌をやらなくてはならない点。もちろんそれが楽しいという側面もあるが、何から何までというのは困りもの。お金がそこそこあるのだから、ぜひぜひその道のエキスパートをスカウトしたい。あと、データベース機能ではぜひムービーが欲しかった。やや地味めな画面も残念な点。次回作でのパワーアップに期待。（綱島）

6

蒼穹紅蓮隊

2月7日発売

使用サンプルの完成度	難易度	平均点
95%	難	8.33

- ●EAV
- ●5,800円（全年齢推奨）
- ●SHT（縦スクロールシューティング）
- ●制限コンティニュー制
- ●1人～2人用（協力）スティック、マルコン対応

名匠ライジング最新作が早くも!!
昨年9月にアーケードで発表されたばかりのシューティングが、早くもサターンに登場！

敵機を確実に捕捉する、ウエブシステムを搭載。

女性ユーザーズ　この爽快感は掘り出しモノ！

なんと爽快感あふれるシューティングだろう。敵群をロックオンして一掃してスカッ！　アイテムでパワーアップして連射してスカッ！　破壊力あるボムでドカーンとやってスカッ！　頭を使い、各攻撃を使い分ける必要もあり、反射神経にまかせ、怒濤のように押し寄せる敵弾を避けまくる必要もある。その両方を、短すぎず長すぎずジャストサイズのステージにうまくまとめた構成力に感服。アイデアものの武器のおかげで、すぐクリアできちゃうのはなんだが、完成度が高いため、クリア後もやる気が持続する作品だ。（櫛田）

8

ハイローラーズ　ウエブシステムがしっくりくるなら

ある意味、タイトーの「レイヤーセクション」の正常進化版といった感じのウエブシステムが印象的。ただ、このウェブを展開している間は、メインショットが使用不能となるため、常に二者択一を迫られる状況になるのはチェックポイントだろう。クリアするだけなら、難易度も激高というわけでもないし、かといってコンティニューは無限じゃないので、ある意味シューティングの王道的作りを手堅くしっかりこなしていると言っていい。移植度も高いし、BGMは聞き放題。ここまで来たら、あとは「ガレッガ」だ。（ガイア）

8

ゲストライターズ　難しいけど傑作だ!!

サターンの「レイヤーセクション」ほどアーケード時代には盛り上がらなかった「蒼穹」だが、改めてプレイしてみるとその完成度の高さに驚かされた。これまでにあった固定サイトを使う攻撃ではなく、「ウエブ」という非常に面白いサイトシステムがゲームをさらに盛り上げている。メガドラの「武者アレスタ」を思い出させる和洋折衷な雰囲気や、マルコン対応といったサービスの良さもうれしい。デカい明朝体の文字が某アニメを意識しているようで鼻につくが、それを差し引いても傑作であることは確かだ。オレは買うぞ。（TETSU）

9

編集部総評

今回はその完成度の高さから「蒼穹」の圧勝という感じ。難しさの中にも引きつける魅力がある？　さて、次週からはページデザインも一新、新装開店でお届け!!

この本数で総評というのは難儀ですが、万人向けかなと思われるのは、「シム・ズー」でしょうか。「蒼穹」は久々の格好イイSHTなので硬派ゲーマーはぜひチャレンジ。（ようこ）

週刊化はタイムラグが少なく新鮮なネタを読者に届けられるのが強みだね。でも、今回はどれもイマイチかな……。強いて挙げるなら「蒼穹紅蓮隊」か。（ロンドン）

シューティングが嫌いじゃないなら「蒼穹紅蓮隊」ぜひプレイしてほしい1本。思いっきり演出がハデなうえに、テンポはいいし、操作感も気持ちいい秀作だ。（高坂）

新着ソフトチェーック!!

さて、今回はサクラならびに藤島ファンにはたまらないデジタルファンブックの紹介と、人気落ちゲーの続編を先取りチェック!!「ぷよ」は次回でレビューを行うぞ。

サクラ大戦 花組通信

2月14日発売

完成度 ？%

- ●セガ
- ●4,800円
- ●ETC（デジタルファンブック）
- ●バックアップなし

サクラファンのためのデジタルファンブックソフトが、ついに登場！　声優インタビュー、相性占いなど内容も盛りだくさん。

昨年末、巷を騒がせた「サクラ大戦」のデジタルファンブック。キャラの声は、すべて録り下ろし。花組６人をはじめ、帝劇３人娘を担当した声優さん達のインタビュームービーや、さくらの着物姿で歌う横山智佐コンサートムービーまで収録。新聞モードでは花組６人との相性占い、デート、そしてイントロクイズなど遊べる企画もある。また、花組の中からランダムで決まる日直が、サターンの内蔵時計により朝・昼・夜…に声をかけてくれるのも、うれしい……。（MahoRa）

ぷよぷよSUN

2月14日発売

完成度 100%

- ●コンパイル
- ●4,800円
- ●PUZ（落ちモノパズル）
- ●無限コンティニュー制
- ●1人～2人（対戦）

「ぷよぷよ」シリーズ最新作が、早くもサターンに移植。日輪相殺システムや新キャラ登場など、内容も充実。またもぷよ三昧の日々が？

ファンにとって期待の新作の３作目。見た目はハデになったがゲームをプレイした印象だけを言うと、前とあまり変わらない気が……。しかし、持久戦になると威力を発揮する日輪相殺システム、マニアからシルバー層にまで対応できそうな難易度、ゲームルール設定など、確かな変更点も多々ある。これにより今までの「ぷよ」は戦い競い合うというものだったのが、互いに楽しむものに変化した感じもする。それゆえ昔からのファンには少々もの足りないかも。（ヨッシー）

KOF96のボスキャラ使用とバーチャロンのプロトタイプ、2Pカラー使用は記事で紹介したのでもう打ち切りね。

裏技a GO! GO!

読者投稿サターン㊙テクニック・コーナー

週刊化に合わせて裏技コーナーも一新しちゃいました。
裏技の投稿は今までと変わらないので、どんどん送ってねん。
今回のキーワードは「馬」ってことでヨロシク!

イラスト／Jerry

1級

デイトナUSA CIRCUIT EDITION

芝も敵車もなんのその。デイトナの「UMA」はG1も制す。

編集部入手

新生裏技コーナーの第1弾は、いろいろな車が選べるデイトナの新作。な・ん・と車だけじゃなく「馬」で爆走できる裏技があったぜィ!。ハードモードで1位を取るなんてシロウト君にはキビシすぎるかも。根性でレッツトライだ!

「UMA1」の性能は「HOENET」の加速とグリップをパワーアップ感じ。芝の上を走っても減速しないのがうれしいぜ。「UMA2」はすべてにおいてパーフェクト。他の車を蹴散らして爆走だ!

UMA1

★ポイント★
全コースをハード以上で1位でクリアすると登場。

UMA2

★ポイント★
全コースをUMA1でノーマル以上、1位でクリア。

2級

エネミーゼロ

上級者のみ許される官能の時間

石川県・かにみそさん・21歳

ローラのシャワーシーンが見られるという裏技。ただしノーマルモードを1度クリアしなくてはシャワールームが出るハードモードをプレイすることはできないのだ。

★ポイント★
ハードモードのみローラの部屋にシャワールームが。部屋の付近でAボタンを押す。

厳しい道のりを乗り越えてこそ、玉の肌を拝むことができるのだ。

2級

ステークスウィナー

宝クジより確実な1億円入手法

静岡県・森　展房さん・23歳

世の中「金」。やっぱり良い牡馬、牝馬を手に入れるためには、金がかかるものじゃ。そこでスタート時の所持金を1億に増やしてやろう。モード選択画面で、下のコマンドをスピーディに入力せよ。馬の雄叫びが聞こえたらOKじゃ。

★コマンド★
右・右・下
下・下・左
左・左・左
上・上・上
上・上・R

これで1千万以上の馬も買えるぜ。努力なんて無駄なことはやめるのじゃな。

2級

ステークスウィナー

いいオンナをモノにするには?

宮城県・滝川陽介さん・15歳

良い牝馬に孕ませなくては最強の馬はできん。それにしては牝馬一覧にはいるのは役に立たんカス馬ばかり。そこで下のパスワードを入力してみよう。能力の高い12頭の牝馬がでてくるぞ。これでG1制覇は楽勝(?)だぜ。

★パスワード★
せいきくすの
つのだたじま
よしとあんど
みないまさと
こじまやすお
えいじゆたか

しかしこの牝馬どもはかなりの金額。左の裏技で所持金を増やしておけい!

3級

心霊呪殺師　太郎丸

たまには違った服装でね

大分県・湯～とぴあさん・18歳

呪殺師たるもの、服装にはやはり気を付けなくっちゃね。そこで色違いバージョンの太郎丸さまでプレイする方法を教えちゃうわ。やっぱり美形キャラは何色でも似合うわね。え? 円海も変わるって!? オヤジなんてどうでもいいわよ。

色違いは白い服。こっちの方が呪殺師っぽくない?

こっちがノーマル色。青色の服は意外に目立つものだ。

★ポイント★
キャラ選択画面で上を押しながら決定する

裏技大募集「裏技a GO! GO!」では、セガサターンソフトの裏技を募集しています。ハガキの裏に、住所、氏名、年齢、電話番号、ソフト名、裏技の内容、ほしいソフト名をわかりやすく書いて、下記の宛先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、消印の日付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には内容のランクによって、右の謝礼を進呈いたします。しめきりは設定しておりませんので、多数の応募をお待ちしております。

ゴーゴーガール特級	サターンソフト2本
ゴーゴーガール1級	サターンソフト1本
ゴーゴーガール2級	図書券3,000円分
ゴーゴーガール3級	図書券2,000円分

本誌記事において、すでに紹介されている裏技に関しては、当コーナーにて採用、掲載はいたしません。応募の際はご注意ください。なお、封書による応募はご遠慮ください。

あてさき　〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク(株)「セガサターンマガジン」編集部　「裏技a GO! GO!」の係りまで

ゲームとアートの微妙な関係

GAME&ART

絵画の普遍的なテーマである「光と陰影」。
フセ博士は「エネミー・ゼロ」にフェルメールの「光」を見る。

第1回 ローラを照らすフェルメールの光

作品1
『エネミー・ゼロ』
WARP／1996.12.13
6,800円／ADV
4枚組
マルコン対応

ゲームをやっていて、いい感じになることがある。その「いい感じ」の原因は、ストーリーだったり、効果音だったり、画面の絵だったり、いろいろだ。この連載では、ぼくがゲームをやっていて味わった、そんな「いい感じ」について、考えていくことにしたい。

たとえば「エネミー・ゼロ」をやっていて、主人公のローラが宇宙船のなかを移動する場面がある。部屋から通路に続く自動ドアが開く。そのとき、暗い通路に、突然ドアの向こうから光がなだれ込んできて、ローラの全身を照らす。ぼくはその瞬間、ちょっと「いい感じ」になった。

突然きらめく光には、人を「いい感じ」にさせる何かがある。

この間、テレビを見ていたら、松田聖子の離婚記者会見をやっていて、彼女が笑顔を作ったり、涙を流したりするたびに、カメラのフラッシュがバシャバシャたかれていた。あちこちのフラッシュが彼女の顔を照らして、きらきら光ると、それを見ているこちらも非日常的な気分になってくる。それはシャッターを押す音の効果もあるが、あの白いフラッシュの光の、幻覚的な力によるところも大きい。

人間はフラッシュの光を連続して浴びると、一種の「トランス」状態に陥る。人の目と脳にはそういう仕組みがある。だからディスコなどでは、フラッシュライトを光らせる回数が制限されていたりする。あまり激しくフラッシュが光り続けると、気を失ったりする人も出たりして、危ないのだ。

光には、そういう力がある。

昔から、絵画にもいろいろな光が描かれてきた。ぼくは美術館が好きで、世界中のいろんな美術館に足を運び、いくつもの作品と出会ってきた。とくに「光」を描いた画家のなかで、ぼくが好きなのは、17世紀のオランダの画家フェルメールだ。フェルメールの時代のオランダは、レンズ磨きの新しい技術が進歩した時代で、透明なガラスのレンズを通してみる光に、多くの画家が魅せられた。フェルメールの絵にも、レンズを通して見たかのような光の粒子の輝きが、画面のあちこちに描かれている。画家も光を見て、「いい感じ」になっているのだ。

また、フェルメールの絵には、窓から部屋にさしこむ太陽の光が作り出す、輝きと影を、絶妙のバランスで描いた絵も多い。ここに参考として掲載しているのも、そんな絵の1枚だ。窓から入ってくる光に向きあっている女性は、光そのものと対話しているかのように見える。

「エネミー・ゼロ」の、ローラが宇宙船のドアから溢れ出る「光」を全身に浴びるシーンも、フェルメールの絵画の1枚を切り取ってきたかのようだ。

ゲームの画面に、絶妙のタイミングで光が輝くとき、ぼくは「いい感じ」になる。

そもそもゲームの画像を映し出すテレビモニターというのは、光そのものである。テレビモニターには、何万という数の光の点ピクセルがびっしり並んでいる。それは超小型の豆電球がつまった照明装置のようなものだ。

テレビゲームの画像は、その照明装置を色々に光り輝かせる。「エネミー・ゼロ」のこのシーンでは、暗い通路の闇で、その「照明」が一度消される。そして次の瞬間、響きわたる。このタイミングが、ぼくを「いい感じ」にさせてくれる。

その光は、フェルメールの絵画よりも、はるかに明るい。画面そのものが光り輝くのだ。テレビゲームのモニターの中には、現代の美術館がある。

『首飾りを持つ若い女』フェルメール（1665年頃）

フセ博士
布施英利。1960年生まれ。東京藝大・大学院博士課程修了（芸術学）。『海・森・都市』をキーワードに、世界を駆けめぐる"行動派知性"。著書に『禁じられた死体の世界』などがある。現在『relax』、『Bart』、『PC WORK!』などに連載中。

週刊布施アカデミア
インターネット上にあるフセ博士の研究所「電脳布施アカデミア」。1月の講義は「テレビゲーム論」から香山リカ先生との対談まで盛りだくさん。興味のある人は《http：//www.so-net.or.jp/FuseAcademia》に今すぐアクセス！

TOMB RAIDERS

トゥームレイダース

走る!!

遺跡に眠る古代の秘宝。侵入者を阻む危険な罠・・・。
冒険家レイラ・クロフトは遺跡の魅力に導かれ、インカへと旅立つ。

跳ぶ!!

好評発売中!
¥5,800(税抜)

Victor
株式会社 ビクター インタラクティブ ソフトウエア
ビクター ソフト本部 〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1日石渋谷ビル10F TEL.03-3406-9133

セガサターン専用ソフト

SEGASATURN

セガサターンマガジン

週刊化記念 特別大読者プレゼント

ついに週刊化！ 記念して今回は読プレ大放出だよ。

SPECIAL PRESENT FOR SEGASATURN MAGAZINE FROM READERS

■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の商品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、お名前、生年月日、住所、電話番号、希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは2月14日（当日消印有効）発表は本誌'97年Vol.7の誌上で行います。※商品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。（TEL 03-5642-8185）

サタマガ週刊化にあたり、こんなカラー色紙を大島直人氏が描いてくれたぞ。中裕司氏のサイン入り！

①「ソニックチーム」サイン色紙 提供：セガ **3名**

⑨「大運動会」テレカ **3名**
提供：インクリメントP

"宇宙撫子（コスモ・ビューティー）"めざして、あかりは今日もガンバルぞ！

⑭「ジウーズ」本誌編集長サイン入りソフト **3名**
提供：セガ

これは珍品、いや貴重品のメガドライブソフト。今回はなんと！サイン付きをプレゼント。

②佐々木朋子サイン入り「ナイツ」カレンダー
提供：セガ **3名**

ナイツのサウンド担当佐々木朋子さん直筆のナイトピアンイラスト入り。世界に3枚の貴重品。

⑤「英雄志願」テレカ
提供：マイクロキャビン **3名**

アヤメ、ルリア、プリシアのキュートな横顔がメチャ可愛いテレカだ。発売が待ち遠しいね。

⑩「怪盗セイント・テール」セル画 提供：トミー **20名**

なんと！ゲーム中に使われたアニメーションのセル画だ。どの絵柄になるかは任せてね。

⑮「プリクラ大作戦」ソフト＋テレカセット 提供：アトラス **5名**

クララやキララと一緒に、連鎖で高得点を狙っちゃおう。楽しいアクションSHTだ。

⑥「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」カンバッチセット
提供：ムービック **10名**

京と庵の2人が、かわいくデフォルメされた一品だ。これでいつも一緒♥

⑪「侍魂天草降臨」ポスター＋タペストリーセット 提供：SNK **5名**

美しいイラストのポスターと、タペストリー6枚をなんとセットにしてプレゼントするぞ。

⑯「K-1グランプリ」ポップ＋販促用ビデオ
提供：エクシング **1名**

店頭販売促進用グッズ(?)のセット。ビデオを見ればそこはK-1のリングか。

③「プラドルDISC レースクイーンG」サイン色紙 **3名**
提供：SADA SOFT

色紙は2枚組でプレゼントするぞ。これでレースクイーンのデータは完璧だ！

⑦「探偵神宮寺三郎」システム手帳 提供：データイースト **3名**

探偵に必要なのはこの手帳……!? とにかくあれば便利なこと間違いなしなのだ。

⑫「はいぱぁセキュリティーズ」サイン色紙 提供：バック・イン・ソフト **1名**

イラストも入った豪華なメンバーのサイン色紙だ。

⑰「ファイターズ インパクト」キャップ＋ステッカー
提供：タイトー **3名**

ロゴ入りのかっこいいキャップに、ステッカーも付けてプレゼントするぞ。

④「ときめきメモリアル」カード＋コースターセット
提供：コナミ **3名**

コースターの柄は色々あるぞ。何の絵柄が当たるのかは当たってのお楽しみ。

⑧「はいぱぁセキュリティーズ」サイン入りポスター 提供：バック・イン・ソフト **1名**

天香、優雅、あやめの3キャラにそれぞれの声を担当した声優陣のサイン付きだぞ。

⑬「重装機兵レイノス2」実物大レイノス **1名**
提供：メサイヤ

3メートル近くもある実物大のレイノス。素材は発泡スチロール製。迫力満点!!

⑱「ロックマン8」ガネーシアサイン入りポスター 提供：カプコン **20名**

サターン版ロックマンはプレイしたかな？ ロックマン8のOP・EDを歌うガネーシアのサイン入りポスターをプレゼントだ！

※「レイノス2」は新宿まで受け取りに来られる人に限らせていただきます。

※このソフトはパソコン用です。Windows95が動作するマシンまたはMacintosh上で使えるハイブリットCDです。

⑲「だいな♡あいらん」サイン色紙
提供：ゲーム アーツ
2名

竹本泉先生のかわいいイラストが、アクセントに光っている声優さんの色紙をプレゼント。

㉕「ヴァージン」セット　1名
提供：ヴァージンインタラクティブ

時計にキャップにテレカと豪華商品をセットでドドンとプレゼントするのだ。

㉛「ストリートレーサー」ソフトセット
提供：UBI SOFT　3名

SFC版とセットでプレゼント。時代の流れを感じるって？

㊲「下級生」テレカ
提供：エルフ　10名

本誌でもおなじみ門井亜矢先生のイラストがカワイイテレカだよ。

⑳「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」スタンプセット
提供：ムービック
10名

なんだかカワイイらしい京と庵のラバースタンプ。好きな所にどんどん押しちゃえ。

㉖「水滸伝 天命の誓い」ソフト
提供：光栄　3名

天命によって梁山泊に集い戦う108人の豪傑たち。「水滸伝」の世界を堪能しよう。

㉜「エレベーターアクション」ソフト
提供：ビング
3名

新・旧作品が1つに収まって、楽しさ2倍だね。赤い扉の重要書類を奪うのだ!!

㊳「きゃんきゃんバニー・プルミエール2」セット　5名
提供：キッド

スウティ達と、部屋でも外でもいつでも一緒にいられるそんなセット。

㉑「まるごとプリティサミー」CD-ROM(※)
提供：パイオニアLDC
3名

壁紙やスクリーンセーバーがたくさん入っているのだ。これでいつでも彼女達と一緒だね。

水木しげるの描く世界が堪能できること間違いなし！恐怖をじっくりと味わってください。

㉗「ゲゲゲの鬼太郎～幻冬怪奇譚」ソフト
提供：バンダイ　5名

㉝「ズープ」ソフト
提供：メディアクエスト　5名

テクノにあわせてひたすら消しまくる、ゆかいなアクションパズルゲームだよ。

㊴「マッドマン」バンダナ
提供：エーディーケイ　5名

原色使いがとってもキッチュ。大きなサイズだから色々使えるね。

どこでもペタンとくっつくマグネットだ。大事なメモもこれで留めれば見忘れることなし。

㉒「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」マグネットセット
提供：ムービック　10名

㉘「Z」マウスパッド＋ピンズ　1名
提供：ヴァージン インタラクティブ

縦型のマウスパッドに、Zのロゴがイカすピンズをセットでプレゼントするのだ。

㉞「機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者」ソフト
提供：バンダイ
5名

好評「蒼いガンダム」の物語は佳境に進む。ツインスティックに対応してるぞ。

㊵「三國志 リターンズ」ソフト
提供：光栄　3名

これぞ元祖(?)三國志！ファンに応えてサターンで復活。

㉓「Zガンダム」特製本革ジャンパー
提供：ビームエンタテインメント　1名

本革性のロゴ入りジャンパー。連邦のコスチュームを意識したデザインになっているぞ。

㉙「クォヴァディス2」美樹本晴彦直筆サイン入りポスター
提供：グラムス　3名

完成間近！キャラクターデザインを手がけた美樹本氏のサイン入りだ。

㉟飯野氏サイン入り「秘蔵グッズ」
提供：ワープ
1名

すべての品に飯野氏のサイン入り。サラリーマン金太郎はワープのサターン参入のきっかけとなった物。

㊶「クリスマスナイツ」Tシャツ(A)
提供：セガ
2名

昨年末、キャッチャーで取れなくて悔しい思いをした人も多いはず。

㊷「クリスマスナイツ」Tシャツ(B)
提供：セガ
2名

こちらもプライズ商品。もう手に入らないよ。この機会にぜひ手に入れよう。

㉔「ナイツ」カレンダー
提供：セガAM2研　5名

新作CGも多いナイツのカレンダー。1年間ナイツづくしで過ごせるぞ。

㉚ラストブロンクス べ～あ～氏サイン入り「葱」ポスター
5名　提供：セガAM3研

ゲームセンターに行く人は一度くらいは見たかな？このポスター。

㊱ラストブロンクス べ～あ～氏サイン入り「レッドアイ」ポスター
5名　提供：セガAM3研

レッドアイのイラストに、白いサインが映えるこの1枚！

㊸「タイムギャル」&「忍者ハヤテ」ポスター
5名　提供：エクゼコ デベロップメント

カレンダーにもなっているすぐれ物。これで1年の計画はバッチリ!?

㊹「SUPER CASINO SPECIAL」ソフト
提供：ココナッツ・ジャパン
3名

サターンで本格的なカジノ気分を味わいたい人におススメ。

12月13日号のプレゼント当選者　①セガサターン対応ソフト(20名)　愛知県・三谷雪枝、奈良県・竹内紀人、京都府・中村優司、広島県・前田武史、福岡県・富樫諭、北海道・田村圭介、東京都・久保田智昭、滋賀県・池松秀則、福岡県・木原陽介、東京都・中西良朗、滋賀県・日高伸也、愛知県・杉江政義、岐阜県・田原肇、和歌山県・佐伯隆造、東京都・飯田勇一、山形県・小林剛司、愛知県・高山秋穂、広島県・貝塚俊秀、兵庫県・坂内敏、富山県・福原誠一
②「だいな♥あいらん」等身大ポスター(3名)　北海道・中易健一、宮城県・守屋孝一、愛知県・出口憲二

㊺「ヴァージンオリジナル」Tシャツ 1名
提供：ヴァージンインタラクティブ

Vネックの黒のTシャツ。さりげないデザインセンスがカッコイイのだ。

胸のワンポイントと背中のマーク。さわやかに着こなしたいデザインだ。

㊻「インディーカーレーシング」Tシャツ 1名
提供：ヴァージンインタラクティブ

㊼ジャレコ「ゲーム天国」カレンダー 6名
提供：ジャレコ

高橋美紀さんと、こおろぎさとみさんの写真も美しいカレンダーだ。机に飾ろう。

㊽「風水先生」ソフト 3名
提供：HAMLET

風水で運勢も変わる!? キミも試してみよう。

㊾「戦国ブレード」ソフト＋テレカ 3名
提供：アトラス

戦国の味付けの、横スクロールSHT。もう体験した？

㊿「リカちゃん」ハウス＋人形セット 3名
提供：タカラ

皆が知ってるリカちゃんも今はパソコン付きのお部屋に住んでます。

⑸①「AK47mini」電動ガン 2名
提供：東京マルイ

細部も凝っている人気の電動ガン。値段が手頃なのもいいよね。人に向けて撃っちゃダメだぞ。

⑸②「卒業S Graduation」テレカ 3名
提供：NECインターチャネル

「卒業」シリーズの最終形態がこのグラディエーションだ。

⑸③「K-1グランプリ」等身大ポップ＋販促用ビデオセット 1名
提供：エクシング

等身大アンディ・フグのポップだぞ。販促用ビデオも付けてプレゼントしちゃいます。

提供：エクシング

なんと！ アンディ・フグのサイン色紙に販促用ビデオ付きでプレゼント。

⑸④「アンディ・フグ」サイン色紙＋販促用ビデオ 1名

⑸⑤「バーチャファイター」カレンダー 5名
提供：セガ

昨年のカレンダーをはるかに超える完成度の「VF」キャラが満載。毎月あのキャラに逢える！

⑸⑥「m～君を伝えて」ポスター 3名
提供：ネクサスインターラクト

⑸⑦「ブレインデッド13」ソフト 3名
提供：ココナッツジャパン

アメリカのアニメを見ているような、ファンキーなゲームをドキドキ、ハラハラ体験しよう。

⑸⑧「ラングリッサーⅢ」コスプレ衣装セット 1名
提供・メサイヤ

ラングリッサー女性キャラ２人のコスプレ衣装一式だ!! 我こそはと思う人チャレンジしてね。

⑸⑨「D-XHIRD」箕輪豊サイン色紙 1名
提供：タカラ

キャラデザイン箕輪氏のサイン色紙だよ♥

ステキな京様のポップなのだ。部屋に飾るもよし、添い寝をするもよし？だ。

⑹⓪「草薙京」ポップ 1名
提供：SNK

⑹①「アクレイム」ソフトセット 5名
提供：アクレイム

⑹②「ソフトバンク」ソフトセット 5名
提供：ソフトバンク

⑹③「ザウルス」ソフトセット 5名
提供：ザウルス

各メーカー様よりサターンソフトをプレゼント。なにが当たるかはお楽しみ。

⑹④「名越稔洋サイン入り「SCUD RACE」ポスター 5名
提供：セガ

「スカッドレース」特大ポスターに名越稔洋氏のサインが。これも世界に５枚しかない貴重品だ。

③「ぷくんぱ」ポスター（５名） 宮城県・横田渉、茨城県・古宇田武、埼玉県・長神宏幸、大阪府・堀真樹、兵庫県・小林健太郎 ④「バーチャファイター２」色鉛筆セット（３名） 神奈川県・井関学、静岡県・山本郁、岐阜県・細江房子 ⑤「ストリートレーサーEXTRA」（３名） 千葉県・湊幸二、埼玉県・大井友里、東京都・大串英夫⑥「アイドル麻雀ファイナルロマンスR」ジグソーパズル（３名） 千葉県・駒田邦彦、埼玉県・鎌上明、新潟県・高橋良弘

STAFF

編集長 近藤 裕／**副編集長** 西村 亨／**編集** 石坂英作 永田洋子 千葉保弘 長谷 守 本郷正弘 岸田准一 黒谷慶大 砂金雅彦 窪田智子 是枝慶子 松本真弓 関 則義 遠藤恭子／**編集協力** ヘッドルーム（山田朋一 高橋祐介 野本由起） ターニングポインツ（稲元徹也 渡辺智子） メディアミックス（田中 茂） 山猫有限会社（浅川直樹）／**アシスタント** 小菅 誠 田所妙子 上田裕生 川崎 伸 伊藤政明／**ライター** 折原光治 佐々木功一 小林 仁 戸塚井一 作山哲広 窪田 剛 池袋サラ 櫛田理子 青山ようこ 梶原 智 岡崎栄子 川口 一 鈴木 剛 まさ 猪野清秀 政綱大介 杉本穣司 鈴木敦子 元祖王様 森 聖一郎 柴山道久 篠田 聡 修羅騎士團 中島健次 飯田REI 工藤 剛 種村美和子 明石家サンマン 金子光晴 村山和幸 松崎雄一郎 佐藤範英 倉橋和也／**レイアウト** 村田雅英 渡辺 緑 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 湯川安芸子 篠原亜希 スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫 藤澤久美子） 金井真由美 吉田正人 大橋広史 木下友秀 ミニマム 青戸真理 ヴァック・クリエイティヴ 山田達也 川野辺順子 トム／**フォトグラフ** 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 彰 小林士薫 佐々塚啓介 田中修一 井手宏幸 郡川正次 仁井 良 荒井英一／**イラスト** 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇子 北山貴代／**写植** ケイズグラフィック 三共社／**DTP** リクルートコンピュータプリント ローヤル企画／**校正** フィールドアップ／**広告営業** 峯尾咲紀子／**広告進行** 坂田和香子／**販売営業** 平山明徳／**印刷** 大日本印刷株式会社

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

INFORMATION

ついに出た／ 週刊化第１号。今号制作中にはエニックスサターン参入、セガ、バンダイ合併発表など早くも激動の'97年を感じさせる動きも多くスタッフ一同感慨深い１冊になりました。次号もセガや有力ライセンシー直撃の本誌ならではの特集など盛りだくさん。乞うご期待／

セガサターンマガジン2月21日号は2月7日発売です

本誌の内容に関するお問合せは **03-5642-8185**
平日の午後4時から6時まで ※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

峠をステージにKING BATTLEがセガサターンで再び！

六甲、箱根、筑波などをモデリングしたコースで「峠KING」の称号を手にいれろ!!

- ●選択車種は前作「峠KING THE SPIRITS」の2倍以上！
- ●前作「峠 KING THE SPIRITS」にはなかったトレーニングモード追加！
- ●4種類の視点で峠を攻めろ！

画面写真はすべて開発中のものです。

レーシングコントローラ、マルチコントローラ対応
セガサターン専用ソフト
3Dレースゲーム（1～2人用）
3月下旬発売予定
予価5,800円（税抜）
©ATLUS 1995.1997

協賛雑誌（五十音順）
CARトップ　CARBOY　CARisma　Tipo　J's Tipo　ベストカー　ホリデーオート　YV　REV SPEED

ATLUS JTCC Video Series

※全国の書店またはコンビニエンス・ストアでお買い求めください。

Vol.1 '96スーパーツーリングカーのすべて	好評発売中！	3,300円(税込)
Vol.2 '96チャンピオンへの道	好評発売中！	3,300円(税込)
Vol.3 バトル&クラッシュ	2月上旬発売予定	3,300円(税込)

アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753

［ご利用方法］ 1.ファクシミリから、「FAXステーション」03-3258-0753へ電話をかけます。 2.音声ガイダンスにしたがってボックスナンバー（7777#）を入力します。 3.この後、「更にボックス情報を取り出す場合は～」とメッセージが流れますが、アトラスの情報だけでよろしい方は、#を押して下さい。 4.ガイダンスが終了し、ピーッという発信音の後、FAXのスタートボタンを押してお待ちください。情報が打ち出されます。

アトラステレフォンサービス03-5261-2356　毎週月・水曜日 15:00～18:00　祝日除く　インターネットアドレス　http //www.CSK-inet.or.jp/AMUSE/ATLUS

SEGASATURN

時は西暦2015年、あの一族の争いがまた始まる…

GROOVE ON FIGHT

イラスト：村田 蓮爾

4月下旬発売予定　価格未定

■スタッフ募集中！［職種］1.ゲームデザイナー（企画）2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ 5.店舗スタッフ　※経験2年以上の方、詳しくはお気軽にお電話ください。総務部TEL 03（3235）7801

〒162 東京都新宿区神楽坂4-8

なにになって？それはロープレ。セガサターンのロープレ。

（待ちに待ったから入っちゃいます。）

天外魔境 第四の黙示録

増えに増えたイベント1000以上！動きまくるアニメーション！とんでもない超々大作、遂に完成!!

1月14日発売　6,800円

©1997 HUDSON SOFT ©1987,1997 RED

（生々しいから入っちゃいます。）

エアーズアドベンチャー

欲望のままに生々しく生きる主人公、斬首、狩り等、生々しい3D-CG、でもロマンティック。これは深い。

好評発売中　5,800円

© GAME STUDIO. ©TOYS PRESS. ©MAY MUSIC.1996

（人間くさいから入っちゃいます。）

テラファンタスティカ

国家レベルで繰り広げられる壮大な歴史絵巻。歴史を変えるのは人間だ。重厚シナリオが熱い！

好評発売中　5,800円

© SEGA ENTERPRISES,LTD.1996

（コワイイから入っちゃいます。）

シャイニング・ザ・ホーリィアーク

怖くて可愛い＝コワイイやつらが闇でうごめくホーンデッド・ハウス感覚RPG、鳥肌が立つゾッ！

好評発売中　5,800円

©SONIC 1996 Licensed by SEGA ENTERPRISES,LTD.

セガサターンマガジン 1997.2.14. Vol.3
（毎週金曜日発行）第13巻3号通巻159号
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部　電話 営業03・5642・8100 編集03・5642・8125
定価390円（本体379円）

Printed in Japan

T1023402020390

雑誌23402-2/14